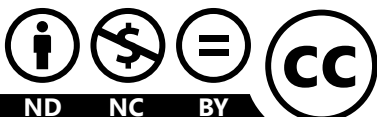
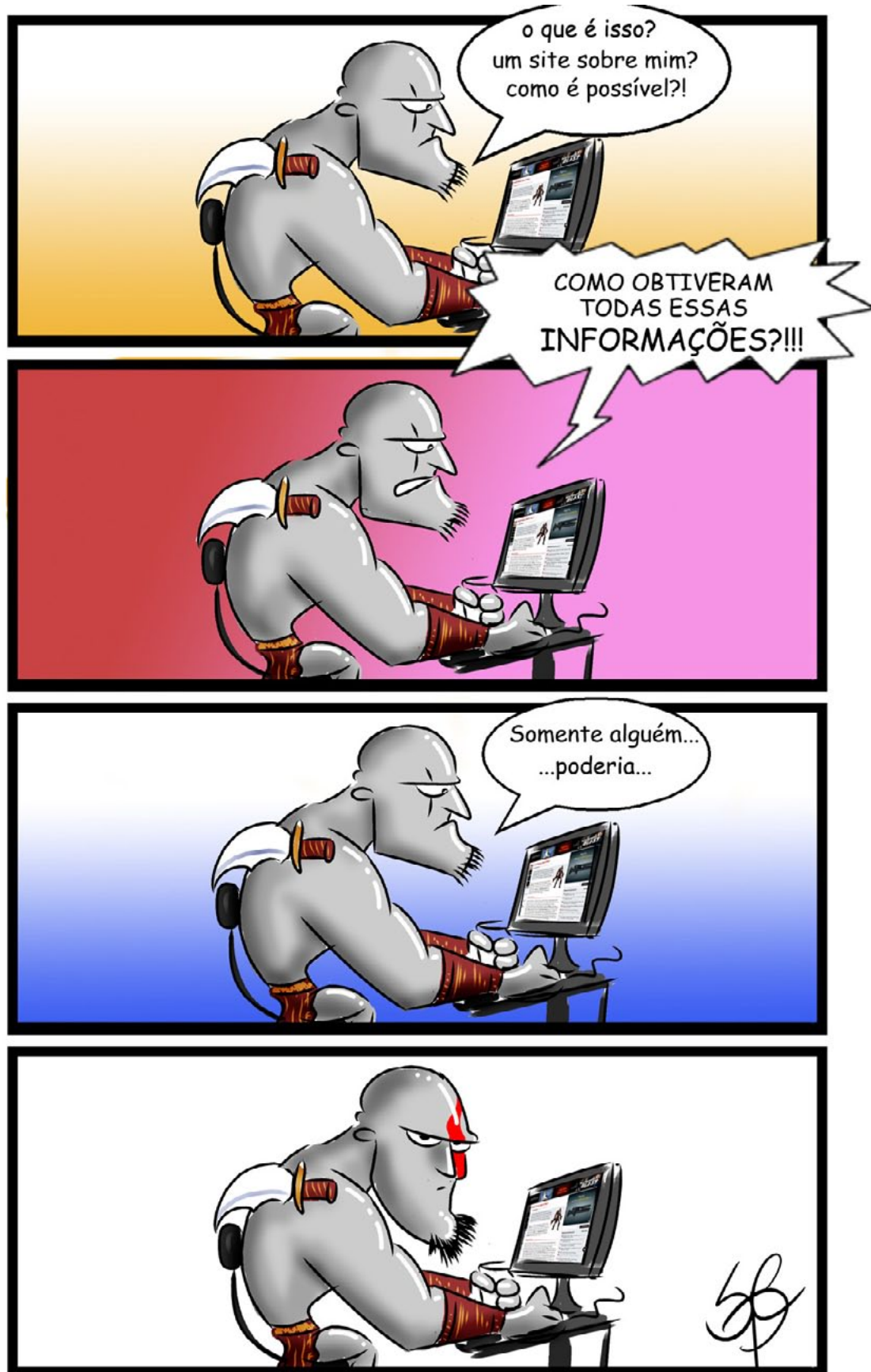
PlayStation BLAST
www.playstati ast.com.br
N7
ND NC BY
CC
PSVITA
O PORTÁTIL,
OS JOGOS DO
LANÇAMENTO
E O FUTURO
PROMESSAS DO PS3 PARA
2012

2012 e além!

2012 promete, além do fim do mundo, ser um dos anos mais generosos em relação ao mundo dos games, com encerramentos de grandes trilogias, a ressurreição de importantes franquias e novos jogos de equipes que conhecemos e amamos. Nesta primeira edição da revista PlayStation Blast, você confere as maiores promessas para o PS3 em 2012. Aproveitamos também para te mostrar o que esperar de The Last Guardian (PS3) e do PSVita. Para quem está confuso com tantas reviravoltas, trazemos um apanhado da história de Assassin's Creed, e para os fãs de Resident Evil, um belo especial falando tudo sobre a série. Entre as análises de Mass Effect 2, Heavy Rain e Batman Arkham City e muitas matérias especiais, você vai ficar entretido e informado por um bom tempo. Boa leitura! **– Leandro Fernandes**

STALKERS *por Sybellyus Paiva*

por **Rafael Becker**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Felipe de França

O ano de 2011 foi, sem dúvidas, um dos melhores para o PlayStation 3. Os jogadores foram presenteados com ótimos títulos que está até difícil escolher o melhor. *Uncharted 3* trouxe de volta o aventureiro **Nathan Drake** para o console. *Arkham City* ficou marcado como o melhor jogo de super-herói de todos os tempos. *Battlefield 3* e *Modern Warfare 3* travaram (e ainda travam) uma dura disputa para ver qual é o melhor shooter. *Assassin's Creed*: *Revelations* pôs um fim na épica saga de **Ezio Auditore** e **Altaïr Ibn-La'Ahad**. *Sonic Generations* finalmente parece estar voltando às raízes da série. Mas o que nós, gamers, devemos esperar do ano de 2012? Será que haverá títulos de peso tanto quanto houve neste ano? Digo com toda certeza que sim. E o PlayStation Blast selecionou neste Top 10 os melhores para você já ir ficando de olho e garantir logo os seus.

10

SoulCalibur V

Um bom jogo de luta nunca é dispensável. Agora, um ótimo jogo de luta é quase que obrigação. E é isso que nós podemos dizer de **SoulCalibur V**, a épica série de vídeo games que marca o combate entre o bem e o mal. O título se passará 17 anos após os acontecimentos de *SoulCalibur IV*, contando com novos heróis e, é claro, com a volta de grandes guerreiros como **Amy** e **Raphael Sorel**. Um novo lutador, conhecido por quase todos os gamers, também marcará presença: **Ezio Auditore da Firenze**. O Assassino da série da Ubisoft será o personagem convidado desta edição de *SoulCalibur* e contará com seis armas originais de *Assassin's Creed*: *Brotherhood*. Ah, o bom modo de criar seu próprio lutador também estará de volta.

9

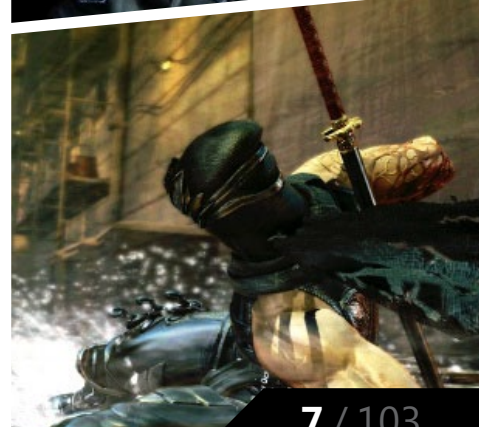
Final Fantasy XIII-2

Final Fantasy XIII-2 será a continuação de *XIII*, como o próprio título indica. A história de *XIII-2* se passará anos depois que Lightning e outros salvaram Cocoon. Os sobreviventes decidem começar a reconstruir Gran Pulse, porém **Lightning** encontra-se desaparecida e muitos creem que ela está morta - mas **Serah** não pensa assim. Quando sua cidade é de repente invadida por monstros, um homem misterioso chamado **Noel** aparece para salvar Serah. Juntos, os dois partem para buscar Lightning em uma longa jornada. *Final Fantasy XIII-2* é a nossa indicação de RPG para PlayStation 3 para o ano de 2012.

8

Ninja Gaiden III

Trazendo uma nova história e novos modos de jogo, **Ninja Gaiden III** marcará uma nova direção na franquia. O Team Ninja, estúdio responsável pelo título, pretende mudar (para melhor, é claro) o jeito que os fãs pensam sobre os ninjas e sobre **Ryu Hayabusa** nesse jogo, além de prometer que eles sentirão como é realmente "despedaçar alguém" através das experiências no gameplay. Poderemos nos saciar com um novo multiplayer online e modos competitivos e cooperativos que irão adicionar uma nova experiência para *Ninja Gaiden*. Saque mais uma vez a **Dragon Sword** e não perca de jeito nenhum esse game.

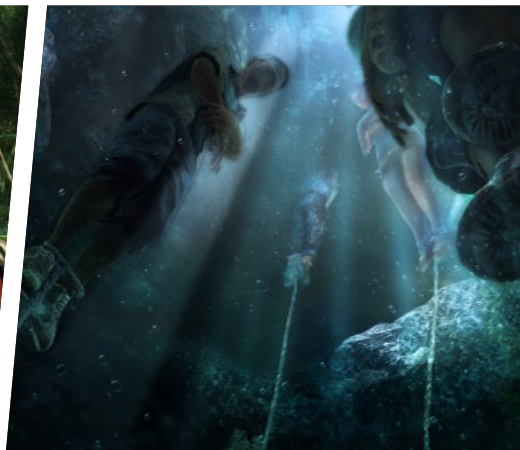
7 Sly Cooper: Thieves in Time

Em sua quarta aventura para consoles PlayStation, **Sly Cooper** e a sua gangue de ladrões voltarão à velha e boa rotina de furtos. Após livrar o cofre de sua família das garras do **Dr. M**, Sly finge estar sofrendo de amnésia para ficar ao lado da policial **Carmelita**, deixando o livro de táticas mestras de furto de seus antepassados, o **Thievius Raccoonus**, com seu amigo, **Bentley**. Porém, a tartaruga descobre que de repente páginas do livro começam a desaparecer. Então ele reúne Sly e **Murray** para desvendarem o que está acontecendo.
A Sucker Punch – produtora do jogo – prometeu trazer os personagens redesenhados, mapas duas vezes maiores e uma jogatina bem mais realista. **Sly Cooper: Thieves in Time** é um título exclusivo de PS3 e não pode ficar de fora da sua prateleira no ano que vem.

Imagine um jogo de corrida. Agora, imagine esse jogo em um mundo aberto, com competidores agressivos, muitas armas e carros completamente fora do normal. Melhor tirar a parte da “corrida”. Esse jogo se chama **Twisted Metal**, que teve seus primórdios lá no PSone. Um misterioso homem chamado **Calypso** organizará esse combate de carros que promete trazer muito mais explosões e realismo. O prêmio da competição?? O que o vencedor desejar. Trazendo novos modos, inclusive multiplayer online e cooperativo, *Twisted Metal* promete revolucionar a franquia e é um dos exclusivos mais aguardados de 2012.

Twisted Metal

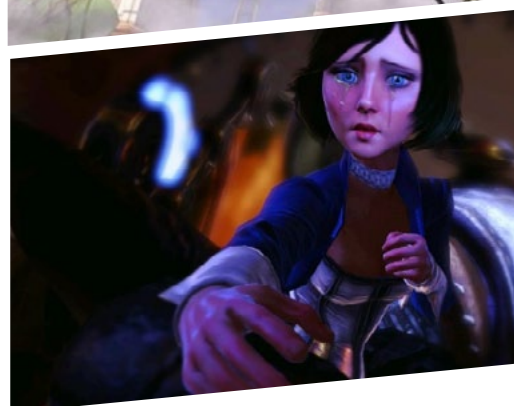
5

Far Cry 3

Em **Far Cry 3**, os jogadores controlarão **Jason Broody**, um homem solitário que foi abandonado em uma ilha tropical no meio do nada. Nesse paraíso selvagem onde o crime e a violência são predominantes, os jogadores são quem decidirão o rumo da história, escolhendo se batalharão ao lado dos aliados ou dos inimigos. Com Jason Broody poderemos cortar, agachar, detonar e atirar ao longo do caminho pela ilha que perdeu totalmente a noção do que é certo ou errado. A demo de *Far Cry 3* que foi mostrada na E3 2011 mostrou o quão promissor o jogo será e que os fãs da série podem aguardar uma aventura mais do que sensacional.

4

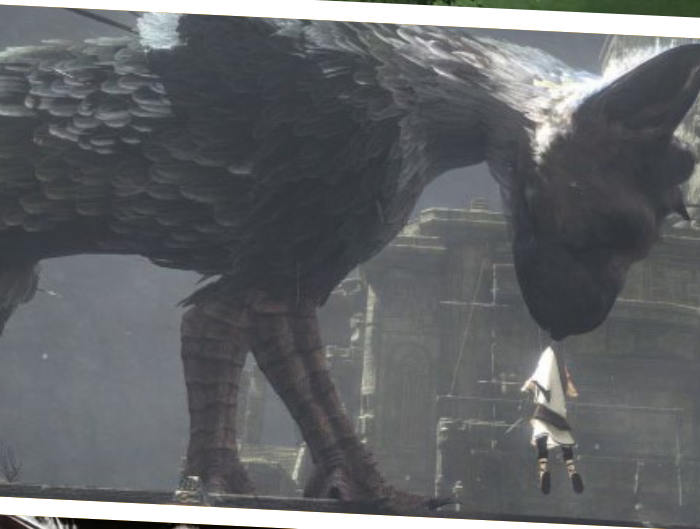
Borderlands 2 será a sequência épica do jogo que encaixou perfeitamente os estilos shooter, ação e RPG, tudo em um só. Combinando invenção com evolução, *Borlderlands 2* irá estrear novos personagens, habilidades, ambientes, inimigos, armas, veículos e equipamentos, além da belíssima nova história para agradar aos fãs da série. Os jogadores irão revelar segredos e escalar os mistérios do universo de *Borderlands* enquanto se aventuram por áreas inexploradas de **Pandora**. Deixar esse game fora da sua lista para 2012 será um grande pecado.

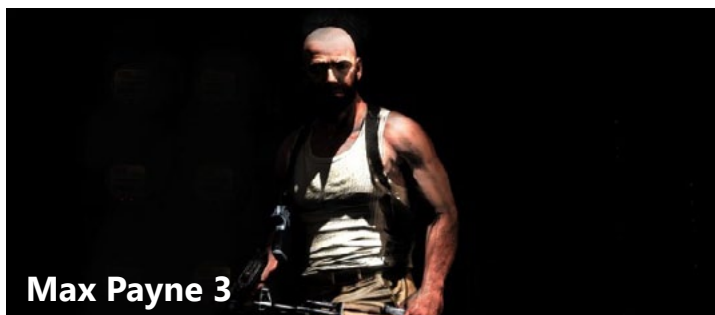
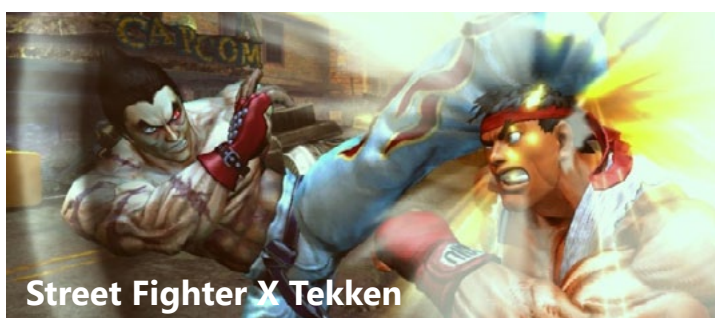
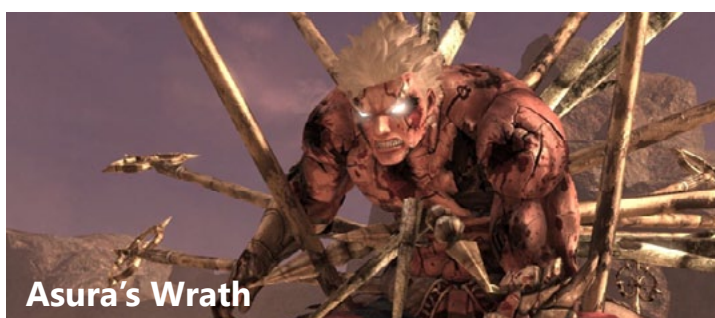
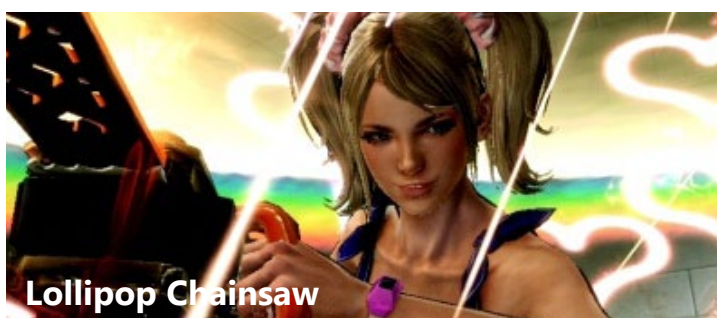
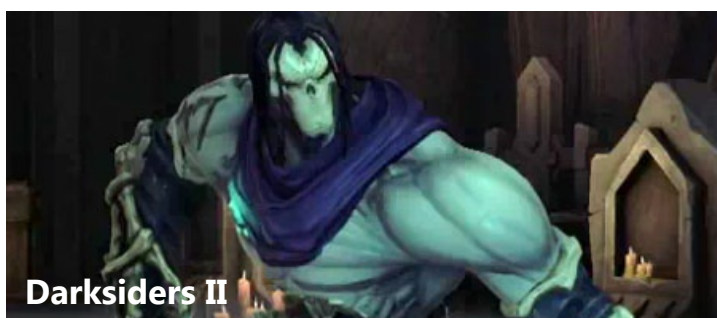
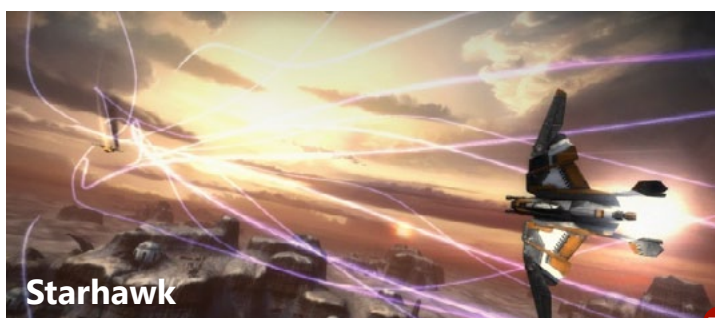
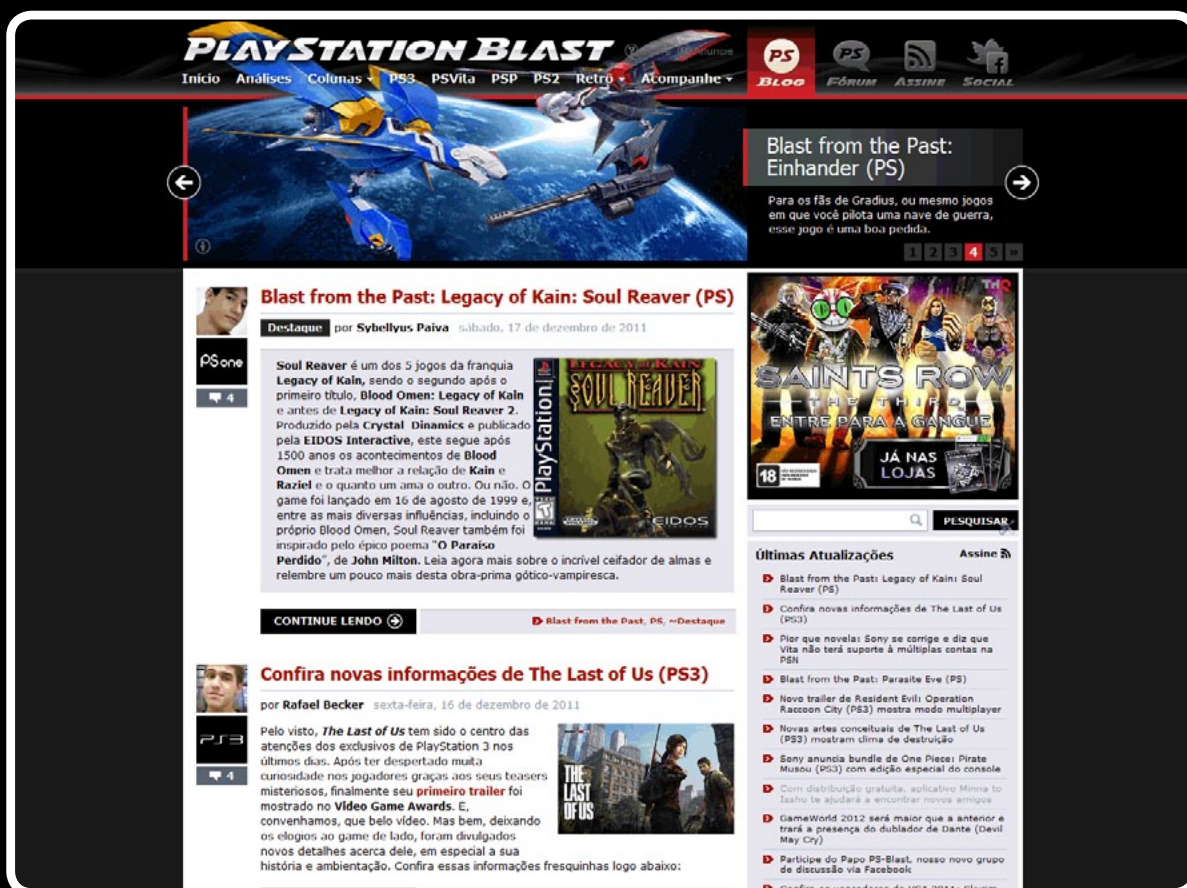
Borderlands 2

Bioshock Infinite

Bioshock Infinite será o terceiro game da série *Bioshock* e sairá um pouco do ambiente subaquático dos seus antecessores. Os jogadores agora irão visitar uma cidade flutuante chamada **Columbia**, mantida no ar por dirigíveis. A história se passará em 1912 e você entrará na pele de **Booker DeWitt**, um ex-detetive particular que pegou um novo caso. O seu objetivo é achar Elizabeth, uma jovem moça que está sendo mantida em Columbia, que agora desapareceu no meio das nuvens. Restará a DeWitt descobrir como achar a cidade e a você não deixar de lado um dos maiores lançamentos de 2012.

Mass Effect 3

Acredito que **Mass Effect 3** dispensa apresentações. O segundo título da série espacial foi considerado pela crítica e por muitos jogadores como o melhor jogo do ano de 2010. Imagina então o que esperar do terceiro, que irá estrear um multiplayer online e cooperativo. Novamente no controle do **Commander Shepard**, devemos livrar a galáxia da antiga raça alienígena conhecida como **Reapers**. Esses deixaram nada além de uma trilha de destruição por seu caminho: o planeta Terra foi dominado, a galáxia está à beira da aniquilação total e Shephard é o único que pode evitar maiores danos que podem causar até mesmo a extinção de vários planetas. Ah, e após a BioWare declarar que os *Mass Effect* anteriores eram apenas uma "introdução" a série, agora não faltam motivos para você pensar se o game valerá a pena ou não. Dos títulos multi-plataformas confirmados para o ano que vem, *Mass Effect 3* é, sem dúvidas, o melhor.

1 The Last Guardian

E finalmente chegamos ao jogo mais aguardado de PlayStation 3 para 2012, não só na opinião da revista PlayStation Blast, mas também na de vários fãs do **Team ICO** – responsável pelos títulos revolucionários *Shadow of the Colossus* e *ICO*. Em **The Last Guardian**, você controlará um garoto que conheceu, em um mundo nada agradável, **Trico**, uma criatura bizarra que estava presa, mas conseguiu se soltar e atacou um soldado. O garoto e Trico logo criam um sincero vínculo de amizade, e juntos devem resolver os desafios desse mundo misterioso para poderem ser libertos. *The Last Guardian*, assim como seus antecessores, promete ser um jogo quase perfeito, com ambientes e movimentos impressionantes e uma história para comover qualquer pessoa. Se você ainda tinha dúvidas de qual título deveria dar prioridade no ano que vem, nem pense: *The Last Guardian* é a nossa recomendação.

Qualquer matéria em que você deve selecionar apenas 10 itens, e ainda colocá-los em ordem, é uma tarefa muito complicada. E com esse Top 10 não foi diferente. Para não deixar você triste, bravo, desapontado, ou qualquer outra coisa, também fizemos uma curta seleção – sem dar motivos - de games para PS3 que também estão bem promissores. Abaixo você confere cada um (que não estão organizados por nível de ansiedade) e que só não entraram na nossa lista principal por muito pouco. Confira:

www.playstationblast.com.br

Já conhece o blog do PlayStation Blast?

O PlayStation Blast é um site de games independente cujo principal foco são os consoles PlayStation, e as franquias da Sony. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, que incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

por ***Leandro Fernandes***

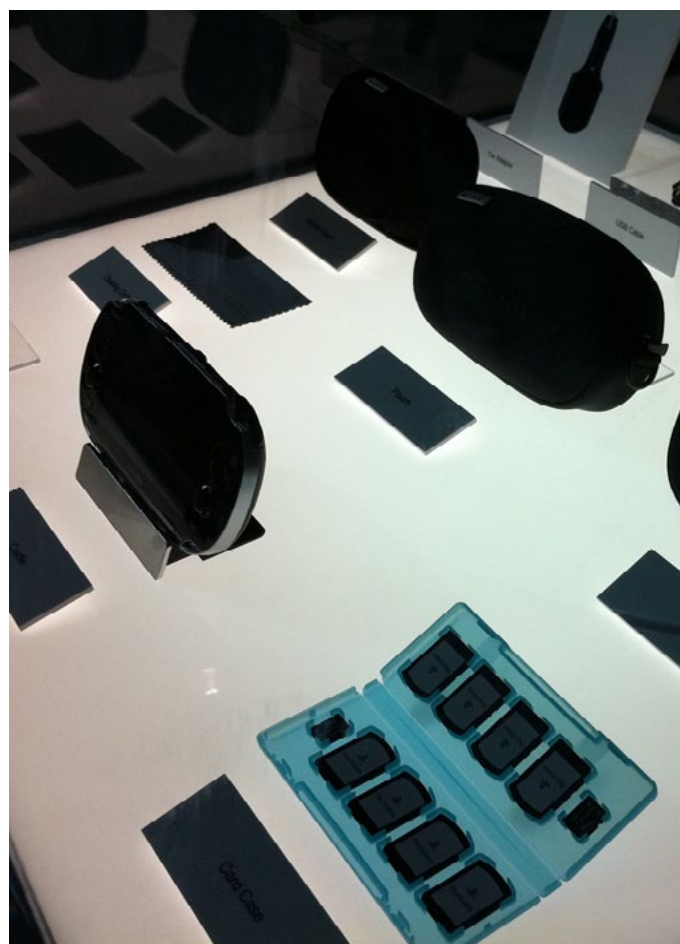
Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Gustavo Asssumpção

Especial: PlayStation Vita, os jogos do lançamento e o futuro

Há sete anos, a Sony entrou no mercado de consoles portáteis com o PSP (PlayStation Portable). O conceito era levemente diferente dos outros portáteis: como o próprio nome diz, o PSP era para ser uma versão portátil de um PlayStation. O console demorou a emplacar, mas conseguiu uma base considerável de vendas, e consolidou a Sony como uma competidora do mercado. Agora, a companhia tem seu lançamento da nova geração: o PlayStation Vita.

Por muito tempo chamado de NGP (Next-Gen Portable) e carregado de rumores, a primeira vez em que se ouviu falar do PS Vita foi em 2009. Os rumores diziam que esse novo portátil teria propriedades parecidas com as de um smartphone, um tablet e um console de videogame. O console foi finalmente oficializado em Janeiro de 2011, durante uma PlayStation Meeting (um evento muito raro - a última vez que havia sido feito foi em 2005, para anunciar o PS3). Mas o Vita só virou Vita em 6 de Junho de 2011, durante a E3, quando a Sony fez o anúncio final e divulgou informações sobre o lançamento e o preço do portátil.

O que torna o PS Vita diferente dos outros portáteis, além do nome exótico em latim? Dois analógicos, uma tela de 5 polegadas de OLED, com capacidade multitouch, suporte a Bluetooth, WiFi e 3G, dependendo do modelo. Até aí, pode parecer um celular, ou até ser comparado ao Xperia PLAY. Uma das maiores diferenças no PS Vita é o touchpad na traseira do console, que oferece uma infinidade de usos e promete ser uma das maiores (se não a maior) inovações da Sony.

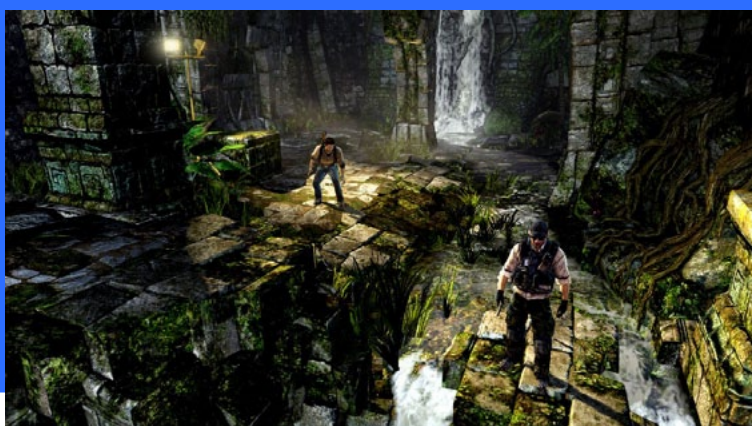
A Sony mantém a ideia de fazer um console portátil que se equipare à qualidade do console de mesa. O PS Vita tem uma capacidade gráfica e de processamento enormes. Sem entrar em detalhes muito técnicos, o processador quad-core dele garante essa performance. Para completar, o PS Vita terá total retrocompatibilidade com os jogos do PSP, que farão uso do analógico duplo e terão os gráficos melhorados para se adequar ao novo console. Ao contrário de seu antecessor, o PS Vita terá, logo de início, suporte a Troféus.

E como esquecer das câmeras? São duas: uma frontal e uma traseira. O principal uso dessas câmeras é a Realidade Aumentada, mas devido ao foco do console em também ser um centro para uso de mídias sociais (aproximando-o do que seria um celular), essas câmeras tem diversos outros usos, incluindo video chat.
Uma última, porém importante, mudança no PS Vita é que os jogos serão comercializados através de cartões de memória, e o console terá um retorno ao tempo dos memory cards. Ambas as mídias serão exclusivas do console, para evitar a pirataria.

Os games

O PS Vita já tem uma bela lista de títulos a serem lançados. Abaixo você confere uma lista dos principais lançamentos confirmados até o momento:

Uncharted: Golden Abyss

Sony/Naughty Dog - 22 de fevereiro

Facilmente a maior franquia exclusiva da Sony atualmente, Uncharted chegou ao seu terceiro título da série principal com enorme êxito, e a companhia decidiu levar Nathan Drake para a tela do PS Vita. O game promete ser bem diferente, com a possibilidade de controlar os pulos e escaladas do protagonista com a tela de toque e o touch pad.
A história será uma prequel de Uncharted: Drake's Fortune (o primeiro da série).

LittleBigPlanet

Sony/Media Molecule - 2012

Outra grande franquia da Sony, uma das poucas focadas num público mais infantil e uma das raras sobreviventes da “turma” dos platformers. Esse novo título fará um extenso uso tanto do touch pad traseiro, para puxar objetos na direção do jogador e criar plataformas, quanto da tela de toque, que será usada para desenhar objetos na criação de fases (um dos maiores atrativos da série).

Resistance: Burning Skies

Sony/Nihilistic Software - Sem data

Resistance é, ao lado de Killzone, o carro chefe da Sony com os FPS. Nesse novo título, desenvolvido pela Nihilistic Software, um outro protagonista será apresentado, em uma história paralela à série original. Parte dos controles será feita através da tela de toque.

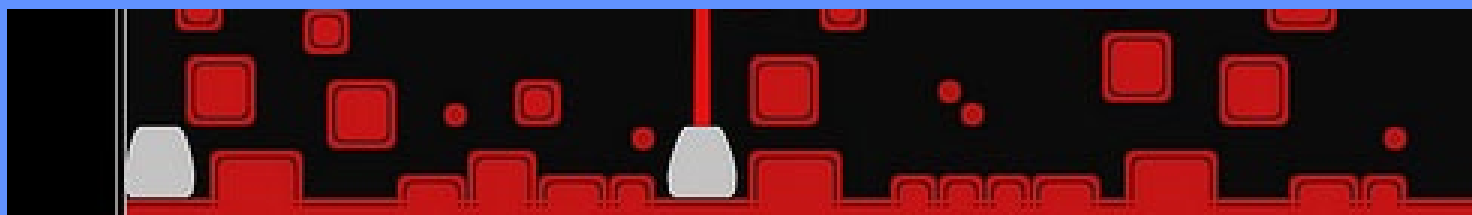
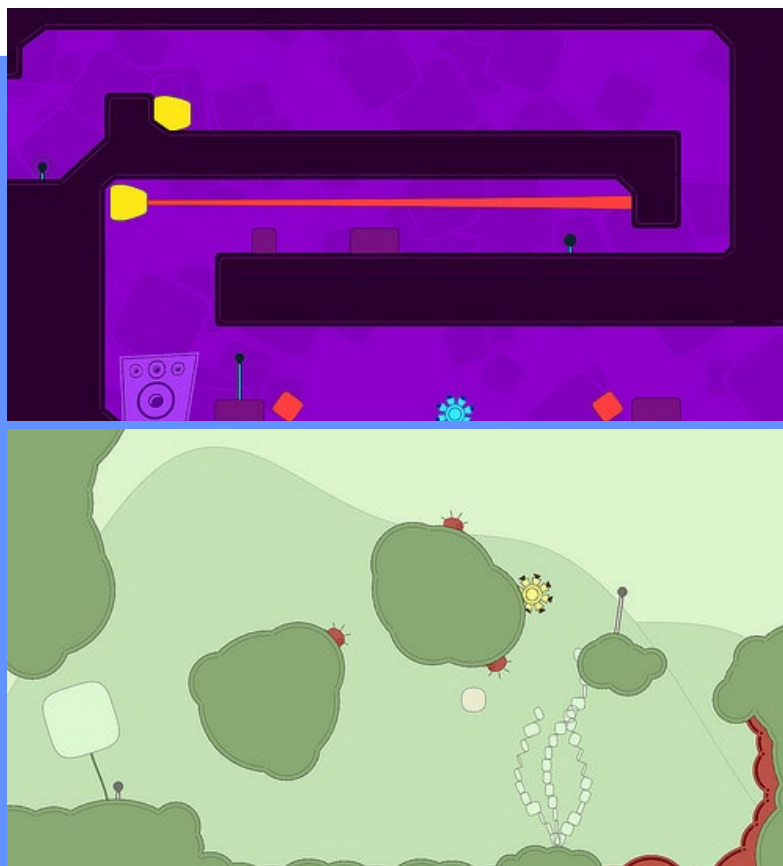
Silent Hill: Book of Memories

Konami - 2012

Uma nova direção numa série que luta para se manter, Book of Memories usará uma visão isométrica, uma nova história e, pela primeira vez na série, um multiplayer cooperativo. Esse fator multiplayer será o foco do título, fugindo do survival horror costumeiro.

Sound Shapes

Sony/Queasy Games - 2012

Pode parecer estranho um game desconhecido e alternativo dessa forma estar assim em destaque, mas Sound Shapes é, basicamente, o jogo que mais mostra o potencial do Vita para a inovação. Utilizando a tela de toque e o touch pad traseiro, o jogador coloca sons de diferentes instrumentos musicais numa linha, criando um jogo de plataforma com enfoque na música. Só o tempo dirá se a ideia vai vingar, mas o jogo promete ser algo muito diferente do convencional, o que por si só já é muito bom.

Reality Fighters

Sony/Novorama - 2012

Outro título bem diferente, Reality Fighters fará uso da realidade aumentada para colocar o próprio jogador na pele de um lutador, além de fazer do ambiente que o jogador está o campo de batalha. Muitos podem discordar, mas é bastante claro que a realidade aumentada é parte do futuro dos consoles portáteis.

Outros títulos incluem ports de jogos de sucesso do PS3, como F1 2011, Michael Jackson: The Experience e Ultimate Marvel Vs. Capcom 3, além dos títulos com a propriedade Transfarring (de autoria de Hideo Kojima), como as coleções HD de Zone Of The Enders e Metal Gear Solid. Para completar, há uma série de jogos que já foram anunciados, mas sem grandes detalhes, incluindo um novo Killzone, um ModNation Racers, um novo Katamari (que já vale só pelo título anunciado - Touch My Katamari!), e até um novo jogo de Hideo Kojima.

Lançamento

O PlayStation Vita chega ao mercado do Japão no dia 17 de Dezembro, e à Europa e América do Norte no dia 22 de Fevereiro de 2012. O console será livre de regiões, permitindo o uso de games de qualquer local em qualquer aparelho. O preço anunciado, em dólares, é de $249 para a versão WiFi e $299 para a versão 3G. Com uma launch line repleta de títulos de peso, uma capacidade de processamento incrível e uma forte inclinação à inovação, o PS Vita promete ser o grande passo da Sony dentro do mercado de consoles portáteis.

por **Bruna Gil**

Revisão: Mariana Mota. Diagramação: Guilherme Vargas

Após o sucesso inegável de **Batman: Arkham Asylum**, a produtora **Rocksteady** tinha um grande desafio - lançar um sucessor para o aclamado jogo. Anunciado em 2009, **Batman: Arkham City** foi altamente aguardado pelos fãs da série. O novo jogo prometia trazer a ação de **Batman** para as ruas, num mapa mais estilo sandbox, com mais vilões e muitas mais horas de gameplay. Com o seu lançamento em Outubro de 2011, a **Rocksteady** cumpriu a sua promessa, apresentando um jogo extremamente rico e envolvente.

Arkham City, a prisão bomba-relógio

Quem jogou Batman: Arkham Asylum lembra que Coringa liderou um motim na prisão - que falhou graças a intervenção do homem-morcego. Quincy Sharp, diretor do asilo, engenhosamente toma os créditos pela atuaçao de Batman com o intuito de se eleger como prefeito de Gotham City. Seu primeiro ato foi decretar que as prisões da cidade não eram seguras. Sua proposta: transformar as "favelas" de Gotham (também conhecidas como Arkham City) numa grande prisão a céu aberto. Ao invés de trancar os criminosos em celas, Sharp propõe liberdade. Um criminoso pode habitar Arkham City livremente, contudo existe apenas uma condição: não tentar escapar. O perímetro é vigiado por uma empresa de segurança, e o estranho Dr. Hugh Strange torna-se o diretor das instalações.

Batman suspeita que Quincy Sharp está sendo manipulado pelo Dr. Hugh Strange, e que ocorrências muito estranhas estão acontecendo em Arkham City. Ele teme que a situação pode sair do controle neste ambiente cruel e sem leis, onde cada criminoso possui seus próprios interesses, capangas e métodos. Ao ouvir que o Duas-Caras vai executar a Mulher Gato em público, Batman precisa dar um jeito de entrar no local. Porém, Arkham City é fortemente vigiada - ninguém entra, ninguém sai. Para conseguir entrar, Batman decide que precisa ser preso - um feito nada complicado, uma vez que a polícia de Arkham City abusa cada vez mais do seu poder, prendendo não só criminosos, mas também qualquer pessoa que se oponha ao sistema recém instaurado.

O jogo começa com Bruce Wayne em uma conferência de imprensa onde o magnata anuncia publicamente ser contra Arkham City. Este anúncio é, obviamente, um bilhete só de ida para a grande prisão. Uma vez lá dentro, Bruce recupera seu equipamento e o jogador passa a comandar o Batman. A partir daí, é hora de começar a explorar a cidade e descobrir quais interesses estão por trás da prisão. E não é nada simples: são diversos vilões concentrados num terreno sem leis, e o homem-morcego precisa lidar com cada um deles.

Uma festa com muitos vilões

Em Arkham Asylum, os holofotes se concentravam no Coringa. Ele roubou a cena como um excelente vilão, protagonizando

todos os grandes momentos do jogo. Entretanto, em Arkham City, não há apenas uma grande figura principal. O elenco é bastante vasto, e Batman pode rever velhos amigos e vilões em diversas oportunidades, tanto indireta quanto diretamente. O principal alvo no início é, claramente, o Dr. Hugo Strange. Mas o jogo não se resume numa "caçada ao bandido". Pelo contrário - os inimigos estão sempre mudando, e os objetivos também. A medida que intenções são reveladas e que as conspirações são descobertas, Batman é capaz de trabalhar em conjuto com um ou outro inimigo para chegar ao fundo da questão.

O jogo é extremamente eficaz em fazer com que o jogador se sinta um super-herói de verdade, com diversos problemas para resolver e situações para lidar. Em Arkham City, você não se sente como mais um personagem principal de um jogo de ação da sétima geração. À medida em que a trama do jogo aprofunda, você se sente cada vez mais como o Batman, lutando sozinho contra uma série de sociopatas altamente perigosos, enfrentando contratempos e fazendo o possível para dar conta de tudo.

Alguns inimigos reaparecem - como Coringa e Harley Quinn, Hera Venenosa e o Charada. Porém, existe uma quantidade muito maior de vilões fazendo a sua primeira aparição no jogo, e isso inclui: Duas-Caras, Pinguim, Ra's Al-Ghul, Mr. Freeze, Mad Hatter e muitos outros. A verossimilhança entre os personagens do videogame e dos quadrinhos é grande. A personalidade de cada um deles foi reproduzida tal e qual, a fim de manter a essência de cada um.

Território para navegar e muito o que fazer

A ambientação do jogo só é possível porque Arkham City traz um cenário muito mais complexo do que o seu antecessor. De acordo com a produtora, o mapa da cidade é de quatro a cinco vezes maior do que o mapa do asilo. Durante o desenvolvimento do jogo, existiu uma preocupação em garantir que os espaços não ficassem vazios e entediantes. Cada pedaço de Arkham City é preenchido com inimigos, desafios e afins, para garantir que o jogador explore a cidade.

E como não explorar? Arkham City tem gráficos fora de série, com cenários extremamente bem construídos. A forma como o Batman se movimenta precisou ser atualizada, de forma a tornar simples o transporte de um ponto da cidade para outro. O resultado foi um Batman que se movimenta de forma fluída e que não precisa

do chão para nada - planar pelas ruas de Arkham é uma das possiblidades mais gratificantes do jogo.

Diferente de Arkham Asylum, o decorrer da história é bem menos linear, e são introduzidas side missions. Ou seja, além da história principal (que é bastante envolvente), ainda podemos nos deixar levar por pistas ou acontecimentos, que eventualmente se desenvolvem em mais um ato de um vilão da série. As side missions não são um fardo para o jogador - pelo contrário, é bastante agradável a quebra de linearidade que elas oferecem, e seus enredos são sempre interessantes.

A cidade também não é estática. A medida em que os acontecimentos principais se desenrolam, os cenários mudam. Entradas principais de edifícios não funcionam para sempre, a segurança aumenta e a vida do Batman só fica mais complicada. A constante mudança do ambiente consegue passar um sentimento de que Arkham City é uma cidade viva e dinâmica, e obriga o jogador a não se acostumar nem contar como certo o que já sabe sobre os ambientes.

A mecânica de combate não mudou muito de um jogo para outro. Batman ainda luta contra diversos capangas ao mesmo tempo, porém a dificuldade foi aumentada. São cada vez maiores os grupos de bandidos que resolvem brigar com o homem-morcego, e eles também ganharam armas novas. O modo predador também está de volta, onde Batman precisa "limpar" uma sala com diversos inimigos sem ser visto. Desta vez, os capangas estão mais espertos e podem procurar pelo nosso herói, estando mais atentos aos seus movimentos.

Os desafios do Charada também ganharam uma cara nova. É preciso utilizar quase todos os gadgets do Batman para libertar os troféus das armadilhas. São 436 objetivos ao todo, entre troféus, charadas e desafios. A novidade é que, à medida em que o jogador atinge certos patamares,

ele recebe a localização de um refém do Charada. Para resgatá-lo, é preciso resolver um enigma, obviamente. Porém, cuidado - se errar, o refém é executado.

DLC: uma vida extra ao jogo

Foi lançado um DLC da personagem Mulher Gato, que dá acesso uma série de missões exclusivas na campanha história. Estas missões são realizadas jogando com a Catwoman, suas armas e movimentos exclusivos. Outras DLCs lançadas são as do Asa Noturna e do Robin, porém estes personagens só são jogáveis dentro da área de challenges, fora da história principal. Ambas as DLCs dão uma vida extra ao jogo, que por si só é extenso e repleto de atividades para os jogadores após completarem a história principal. São diversos os challenges, e apenas as side missions do Charada já rendem diversas horas de jogo. Ao terminar a história, o jogo também disponibiliza a possibilidade de jogar novamente no modo mais difícil, exceto que o jogador poderá iniciar com todas as armas, upgrades e progresso que fez na primeira tentativa. Vale a pena jogar de novo, até porque é impossível terminar a história principal e não querer mais.

Prós

- Multiplos vilões.
- Enredo envolvente.
- Excelente jogabilidade.
- Alto valor de replay.

Contras

- O jogo tem fim.

NOTA FINAL
10

Batman: Arkham City (PS3)

Gráficos **10** | Som **10**
Jogabilidade **10** | Diversão **10**

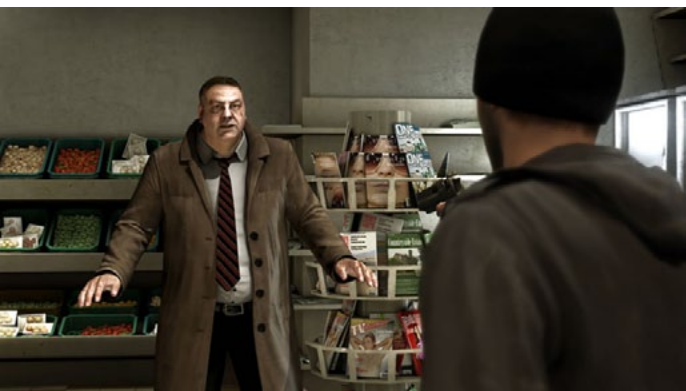
Análise Heavy Rain (PS3)

por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Mariana Mota, Diagramação: Sérgio Estrella

Videogame é arte, e isso já é algo inegável. Quando um jogo se presta a contar uma história em forma de um filme interativo, isso se torna uma afirmação óbvia. E se este jogo consegue a proeza de te fazer sentir a dor, a angústia e o desespero daqueles personagens colocando você praticamente na pele deles, vivendo seus cotidianos antes de quaisquer tragédias que possam ocorrer, a questão está resolvida: este jogo é arte. Heavy Rain é, acima de tudo, arte, mas tem a mistura ideal com diversão que um jogo precisa para ser bem sucedido.

A Quantic Dream é uma desenvolvedora francesa fundada em 1997. Desde o início, a equipe dedicou-se a criar jogabilidades inovadoras e que auxiliassem na forma de contar a história em questão. Com o jogo Omikron: The Nomad Soul, lançado em 1999 para PC e Dreamcast, eles mostraram esse potencial para inovação: o herói do jogo é o próprio jogador, que "incorpora" em um dos cidadãos da metrópole de Omikron. Quando esse personagem morre, o jogador "reencarna" em outro, e assim vai. Apesar da jogabilidade inovadora, o título foi um fracasso de vendas e crítica.

Em 2005, a empresa lançou seu segundo jogo, Fahrenheit (conhecido também como Indigo Prophecy nos EUA), um adventure com uma proposta bem diferente: ser um filme interativo. Através das decisões do jogador, a história se moldava, e as sequências de ação eram feitas através de quick-time events em cutscenes. O jogo foi bastante elogiado, mas o consenso geral é que a história era viajada demais para o próprio bem, além da liberdade de decisão não ser tão grande quanto o jogo anunciava a princípio.

Na mosca: Inovação + Interatividade

Finalmente, em 2010, a Quantic Dream lançou um jogo que iria juntar a inovação de Omikron com o conceito de filme interativo, mas oferecendo uma liberdade maior e contando uma história interessante com um bom roteiro. Este jogo é Heavy Rain.

A ideia era contar uma história aproveitando-se das emoções do jogador. São personagens com quem você pode se identificar, mas em situações extremas. E você tem o controle sobre cada pequena ação deles. Tudo isso contado com um estilo cinematográfico, com movimentos de câmera, diálogos e trilha sonora apropriados.

Uma grande tragédia

Heavy Rain força você a encarar a tragédia de um pai. Ethan Mars tem uma vida ideal, com dois filhos, uma mulher num casamento feliz e uma casa bonita para morar. Tudo isso desaba quando seu filho mais velho, Jason, morre atropelado. Com o fim de seu casamento, Ethan é forçado a ir morar numa casa humilde na periferia e seu filho mais novo, Shaun, se distancia dele. Para completar, ele se sente responsável pela morte de Jason.

A cereja no bolo de desgraças na vida de Ethan é que Shaun é sequestrado pelo Origami Killer (Assassino do Origami), um assassino que sequestra garotos de 10 anos e sempre deixa um origami de um animal em seus corpos após matá-los afogados.

Personagens

É aí que entram três outros personagens com quem você joga:

Madison Paige

Após hospedar-se por acaso no mesmo hotel que Ethan (por ter um caso sério de pesadelos e insônia), ela o ajuda na busca pelo seu filho, além de fazer a própria investigação por motivos próprios e obscuros até certo ponto da trama. É a "gostosona" do jogo e protagonista de uma das cenas de nudez (e de sexo).

Norman Jayden

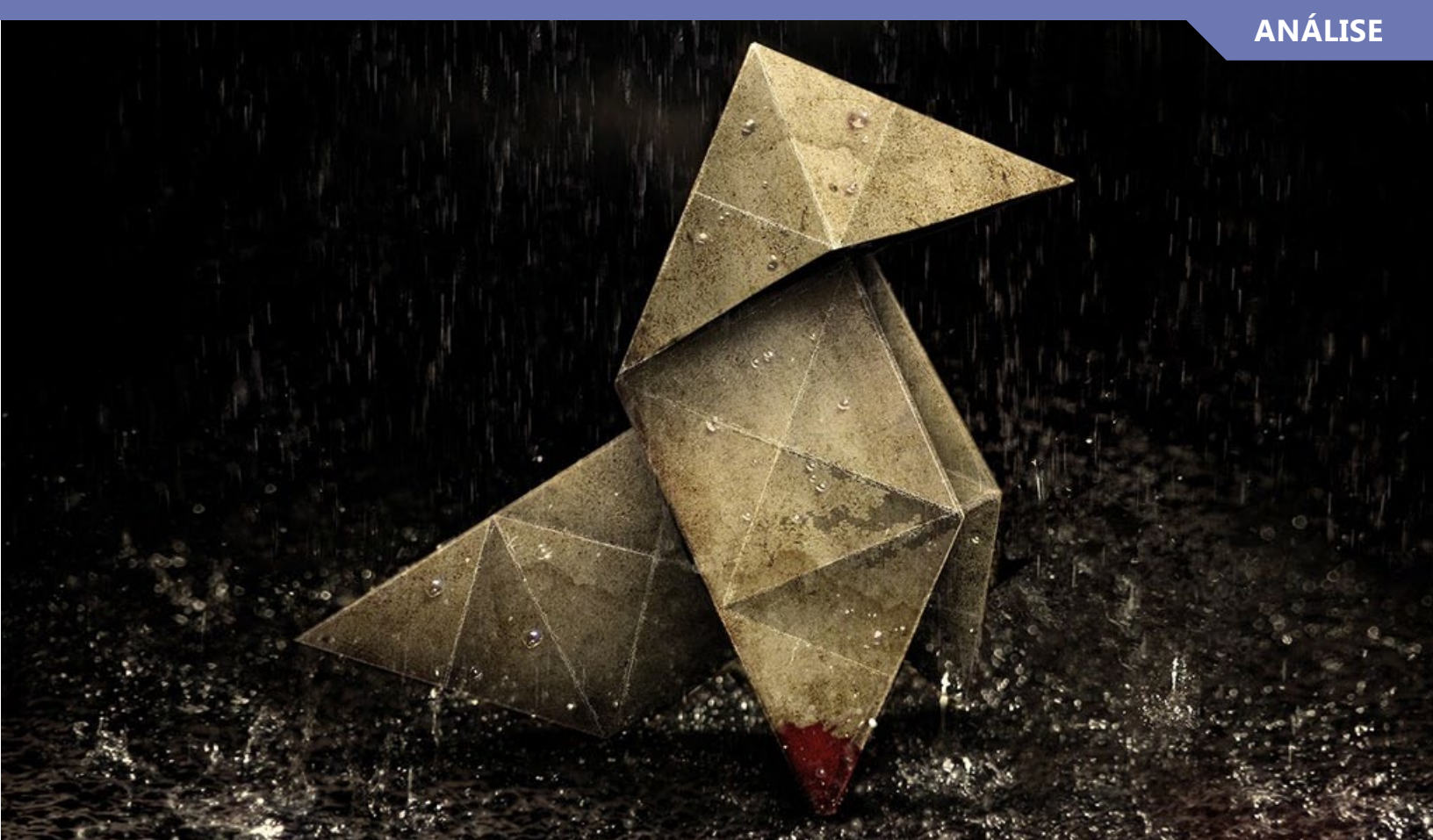
Um detetive do FBI encarregado do caso Origami Killer. Ele conta com um aparelho chamado ARI (Added Reality Interface - algo como Interface de Realidade Adicionada). É um óculos que ajuda na localização e organização das pistas, através de uma interface digital bem futurista. Para completar, ele é viciado numa droga chamada triptocaína.

Scott Shelby

Ele é um detetive particular conduzindo uma investigação em paralelo às autoridades e coletando evidências referentes ao caso do Origami Killer. Scott tem asma e é um dos personagens que mais apanha durante todo o jogo (além de cozinhar um omelete, cujo resultado depende de você).

Cada um desses personagens carrega um segredo e um drama, e aos poucos a história vai se revelando de maneiras surpreendentes (ou não - o final do jogo não é tão imprevisível quanto pretendia ser, mas ainda assim é um toque de gênio para um videogame).

O destino em suas mãos

Um dos detalhes mais interessantes dessa mistura da história com jogabilidade é que o Origami Killer está testando o amor de Ethan por Shaun. O assassino manda ao homem uma caixa com 5 figuras de origami, cada uma contendo um desafio, sendo que cada desafio deixa-o mais próximo de descobrir a localização de Shaun. Não vou entrar em

detalhes sobre os desafios, basta apenas saber que cada um deles exige coisas como sacrifício, coragem, enfim... esses desafios são uma montanha russa de emoções no jogo, e levam a questão da identificação e ligação com o personagem ainda mais além.

Como uma desvantagem, é preciso destacar que em alguns momentos as decisões tomadas em outros capítulos da história parecem se confundir, ou são simplesmente ignoradas. A trama é muito bem construída, mas há um elemento que parece importante no início da história e depois é esquecido, deixando qualquer um com um grande ponto de interrogação na cabeça. É compreensível que se utilizem de chamarizes para desviar a atenção do jogador e criar uma sensação de surpresa, mas não quando o chamariz depois é enfiado numa gaveta grosseiramente, deixando a ponta para fora, lembrando você que ficou ali uma parte da história sem qualquer explicação.

Para compensar essa desvantagem, Heavy Rain tem muitos, muitos finais. São várias possibilidades e desfechos, e muitos jogadores vão querer jogar novamente para ver isso.

Triângulo! Quadrado! Círculo! NÃO!

As sequências de ação (e não tão ação assim) de Heavy Rain são feitas através de sequências de botões (quick-time events), como já foi dito. Isso pode parecer simples, mas quando aparecem comandos a cada golpe desferido por um inimigo, por exemplo, a coisa fica mais complexa.

Pois então. A jogabilidade de Heavy Rain é ótima. Você sente a pressão do imediatismo em cada cena de ação, seja bloqueando golpes, seja desviando de obstáculos, seja fazendo a barba, secando as costas após o banho ou controlando as mãos de um personagem ao desabotoar a blusa de um interesse amoroso. A movimentação dos personagens também não deixa a desejar: para andar, você aperta o R2 e direciona o personagem com o analógico. Em nenhum momento Heavy Rain deixa o jogador sem saber o que fazer. Caso você tenha alguma dúvida, basta segurar L2 e os pensamentos do personagem flutuam ao redor dele, dando dicas do que você precisa fazer a seguir. E, se mesmo sabendo o que fazer, você se atrapalhar e achar que o jogo está complicando demais a sua vida, há a opção de mudar a dificuldade a qualquer momento. O jogo não deixa, em momento algum, algum possível defeito ou excesso na jogabilidade estragar a experiência, e isso é algo tão raro em um videogame que, por si só, merece aplausos.

Outro plus: Heavy Rain tem uma edição compatível com o PlayStation Move. Assim você pode pagar o mico de fingir que está escovando os dentes com o controle do Move.

Bonito de se ver e ouvir

Visualmente, Heavy Rain é estonteante desde o início. Os gráficos são bonitos, os modelos de personagens são bem trabalhados (com direito a detalhes como barba por fazer, cicatrizes e corpos nus detalhados) e os efeitos de iluminação são interessantes. Quando Norman usa seu ARI, o jogo adquire um toque mais futurista e igualmente belo. O único porém nesse quesito é que as expressões dos personagens às vezes parecem “duras” e artificiais, em poucos momentos dando a impressão de realismo necessária. Muitos vão discordar disso, e talvez eu esteja caçando algum defeito no jogo, mas aqui vai um exemplo. Reparem na expressão

de Ethan, que acorda com um leve sorriso e permanece com ele. (Com direito a uma das cenas de nudez).

Já a dublagem do jogo é um grande destaque. São atores capazes, com um bom roteiro e muitas falas. É por essa dublagem que se torna tão fácil "entrar" na história, e em nenhum momento você pensa "meu deus, parece que estou ouvindo uma rádio-novela". Isso é a dublagem americana. O jogo conta com legendas e dublagem em português lusitano, o que facilita a vida do gamer que não fala inglês. Outro ponto que merece destaque em Heavy Rain é a trilha sonora. Em grande parte orquestrada, ela lembra muito a de um filme de Hollywood. Em alguns momentos grandiosa e tensa e em outros mais íntima e delicada, a trilha se adapta ao clima da cena em questão e contribui para a ideia de que o jogo é um "drama interativo".

Prós

- **Mistura perfeita de jogabilidade e história** - o jogo nunca te deixa preso ou travado em alguma parte simplesmente para aumentar a dificuldade.
- **Roteiro** - a trama de Heavy Rain faz você sentir as dores dos personagens como se fossem suas, e se dedicar a eles. Para completar, a história tem uma reviravolta incrível (embora não tão imprevisível assim).
- **Jogabilidade** - sei que é uma repetição, mas falando da jogabilidade em si, esse é o ponto mais forte do jogo. Ele é divertido, empolgante, criativo e dinâmico, tudo isso sem perder a praticidade.
- **Dublagem e trilha sonora** - impecáveis. São as grandes responsáveis pelo clima do jogo.

Contras

- **Pontas soltas** - algumas coisas que a trama apresenta não são resolvidas e acabam chamando uma atenção negativa.
- **Expressões dos personagens** - às vezes simplesmente inexistentes ou artificiais, elas tiram parte da imersão. O grande problema é que, apesar de a dificuldade e o número de inimigos aumentarem gradativamente, a trajetória e os objetivos não mudam nada ao longo das 55 fases, o que pode se tornar um pouco cansativo depois de um tempo.

NOTA FINAL
9.0

Heavy Rain (PlayStation 3)

Gráficos **9.0** | Som **10**
Jogabilidade **10** | Diversão **9.0**

por ***Leandro Fernandes***

Revisão: Jorge Gutierre,
Diagramação: Sérgio Estrella

Mass Effect 2

Imagine seu jogo preferido. De todos os tempos. Agora imagine-se escrevendo sobre ele. Pois então, bem vindo ao meu mundo nesse momento. Eu digo isso apenas para ficar claro o quanto é difícil para mim separar o fato de que eu acho esse jogo absolutamente incrível do fato que preciso escrever essa análise de forma objetiva. Sim, eu amo Mass Effect 2. Concordo com todos os críticos que o elegeram como o melhor jogo da atualidade. Tenho consciência de que ele não é perfeito, mas o maior trunfo de Mass Effect é que ele, de uma forma ou de outra, é capaz de cativar praticamente qualquer gamer.

"Mas eu vou pegar a história pela metade?"

Mass Effect 2 é, obviamente, a segunda parte de uma história. O primeiro da série foi publicado pela Microsoft, e, é claro, não foi e nem jamais será lançado para PlayStation 3. Além disso, Mass Effect 2 foi lançado para PS3 um ano após o lançamento no Xbox 360 e PC. Tudo isso soa como um dos "poréns", certo?

Errado. Completamente errado, e aqui estão os porquês:

1. A engine gráfica usada nessa versão para o PS3 é a mesma (ou pelo menos bem parecida) com a que será usada em Mass Effect 3. Então, com ele, você terá um game ainda mais bonito que a sua versão para Xbox 360.

2. Adquirindo uma cópia nova de Mass Effect 2, você tem acesso a diversos DLCs de forma gratuita, num pacote chamado Cerberus Pack, usando um código que vem dentro do manual. Esses DLCs não são apenas fillers. São dois personagens extra para serem recrutados (ambos com missões de lealdade bem interessantes), duas missões longas e com impacto na história, uma sequência de missões, e, finalmente...

3. Para quem não jogou o primeiro jogo não perder a chance de ver suas decisões impactarem a história desse, a BioWare produziu uma história em quadrinhos interativa em parceria com a Dark Horse, chamada Genesis. Nela, você pode acompanhar a história do primeiro jogo e pode tomar seis decisões que têm repercussão em Mass Effect 2 e que terão também no terceiro.

"Eu não gosto dessa coisa de espaço sideral"

Mass Effect não é só uma história de guerra interplanetária e raças alienígenas se estranhando. Mass Effect é sobre as pessoas (humanos ou não) envolvidas nesse contexto. E, acredite, Mass Effect é sobre você. Antes de falar mais sobre a história, saiba que ao início do jogo você tem a oportunidade de escolher se seu protagonista é homem ou mulher, mudar a aparência dele(a), escolher uma classe e até um "background" para ele. É um nível de customização bastante avançado, considerando a

ênfase na história. Mas menciono isso apenas para dizer que vou me referir aqui ao Comandante Shepard como homem, mas ele pode ser uma mulher, se você assim quiser.

A história acontece num futuro não-tão-distante, ano de 2185. Os humanos descobriram uma forma de viajar através das galáxias em portais chamados Mass Relays (algo como Retransmissor de Massa). Assim, eles tiveram acesso a diversos outros planetas e culturas alienígenas, e não foram bem recebidos por todos. Foi formada uma Aliança, uma espécie de Marinha Espacial, à qual pertence o protagonista, Shepard. No primeiro game, Shepard esforçou-se para salvar a galáxia de uma ameaça alienígena (que não vou detalhar aqui, pois vale a pena acompanhar o Genesis e tomar as decisões ali contidas) e foi bem sucedido. Se isso fez os outros povos respeitarem os humanos ou não, isso depende das decisões que o jogador tomou durante a história em quadrinhos interativa.

No início de Mass Effect 2, no entanto, o nosso protagonista morre. Sua nave, a Normandy, é atacada e destruída por uma outra nave desconhecida. Ele flutua no espaço até sufocar. Seu corpo então é resgatado por uma organização chamada Cerberus, que tem como objetivo declarado "proteger a raça humana", mas na verdade tem fortes tendências à xenofobia, tendo inclusive feito alguns ataques de natureza terrorista a outras espécies. A organização utiliza tecnologia de ponta para trazer Shepard de volta à vida e combater uma nova ameaça: colônias humanas estão sendo atacadas e seus moradores estão desaparecendo.

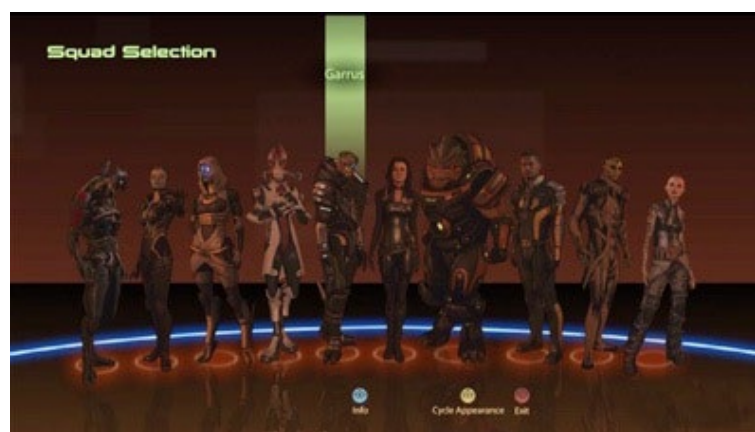
Tudo indica que eles estão sendo sequestrados e que isso tem relação com os Reapers, a tal ameaça que Shepard combateu no jogo anterior. Cabe a ele (e você) recrutar pessoas por toda a galáxia e formar um time competente o bastante para viajar através de um determinado Mass Relay pelo qual ninguém jamais conseguiu passar. E, claro, destruir essa ameaça alienígena.

A premissa é simples. Enquanto joga, você pode perceber que a história do primeiro jogo era mais intrincada, cheia de reviravoltas. Elas existem aqui, mas em menor quantidade, já que Mass Effect 2 é um ponto intermediário entre o primeiro e o terceiro jogos e é mais focado no desenvolvimento dos personagens e do universo do que em revelações bombásticas.

"Não gosto de alienígenas"

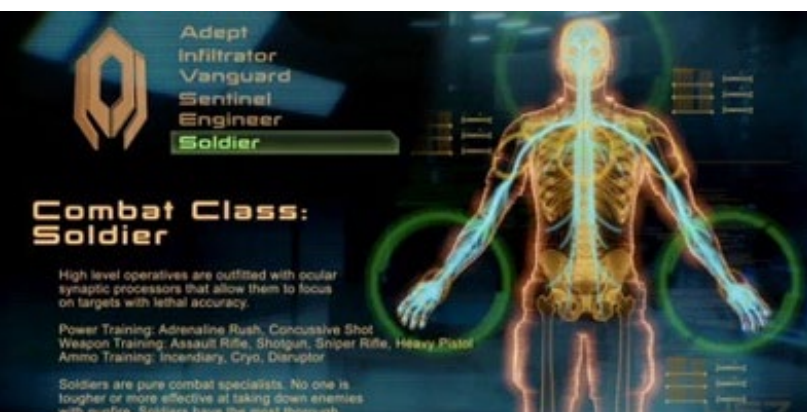
Não se preocupe, muitos personagens (humanos ou não) no jogo concordam com você. Os personagens de Mass Effect pertencem a raças diferentes, cada uma com um detalhe interessante.

Desde os membros da Cerberus, Miranda e Jacob (obviamente humanos) até Grunt, membro de uma raça que se assemelha a dinossauros fortes e com um gosto genético pela violência; passando pela Quarian Tali, que não pode tirar uma roupa protetora para evitar que seu organismo frágil seja destruído por micróbios e a Asari Samara, que é de uma raça unissexual apenas com fêmeas com grande poder biótico (é o equivalente aos poderes mágicos dos RPGs comuns).

Suas peculiaridades não se limitam a suas raças. Cada personagem tem uma motivação e uma missão de lealdade. Nessa missão, você sempre poderá aprender um pouco mais sobre a história do personagem em questão e tomará decisões importantes que irão influenciar o desenvolvimento dele. Elas são side quests, totalmente dispensáveis se você não quiser "perder seu tempo". Mas elas são, sem dúvidas, algumas das missões mais interessantes, e, caso você opte por não fazê-las, espere por consequências mais para o final do jogo.

O mais interessante é como esses personagens reagem a diferentes decisões tomadas e como você pode desenvolver o relacionamento com cada um deles, podendo até ter relacionamentos amorosos com alguns (vide a foto, em que a versão feminina de Shepard tem um momento de romance com Garrus. Sim, o jogo permite romance entre espécies). Se você gosta de ter uma ideia bem profunda do pano de fundo da história e gosta de conhecer a fundo os personagens dela, você vai querer passar um tempo entre as missões dentro da Normandy conversando com os membros do seu time. Se você não gosta e quer é partir para a ação, fique à vontade. O jogo não te obriga a acompanhar os diálogos.

"Mas eu gosto de RPG"

Ótimo. Mass Effect 2 tem elementos de RPG, mais focados no desenvolvimento do personagem, através de níveis, pontos, habilidades e classes, na customização deles e no poder de decisão.

Como já foi dito, logo de início você escolhe a classe para seu Shepard. Elas são variadas, partindo do Soldado, com grande poder bélico e uma boa variedade de armas pesadas para usar e indo até o Adepto, que usa os poderes bióticos e tem acesso a poucas armas. Isso ajuda o game a se adaptar ao tipo de jogador que você é. Você é do tipo que gosta de entrar atirando? Escolha o Soldado ou o Vanguarda, que mistura poderes bióticos com armas. Gosta de ser discreto e pegar os inimigos de surpresa? Escolha o Infiltrador, que pode ficar invisível por alguns segundos. Tudo com habilidades que podem ser melhoradas usando pontos que você ganha ao subir de nível.

O poder de decisão em Mass Effect é bem amplo. Durante os diálogos, você tem uma roda na parte de baixo da tela, com algumas opções de respostas ou de atitudes que você pode tomar. Essas decisões podem ser voltadas para atos bondosos, altruístas e dignos de um herói ou mais bad ass, como um anti-herói, que não se importa de quebrar alguns ovos para fazer uma omelete. Esse "alinhamento" é medido pelo jogo, que classifica o seu Shepard como Paragon (bondoso) ou Renegade (maldoso). Esses dois alinhamentos permitem também que você use comandos para interromper diálogos, que são oferecidos através de prompts na parte inferior da tela. Além disso, quando você tiver um nível maior de Paragon ou Renegade, o jogo te dá opções dentro do diálogo de Encantar, através de palavras positivas e pensando no fator humano ou Intimidar, que, como o próprio nome diz, trata-se de decisões menos altruístas.

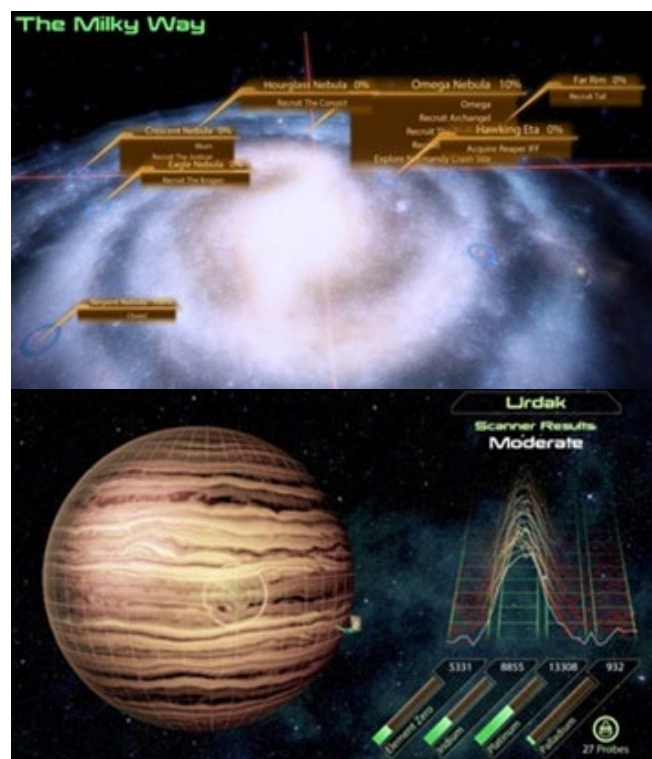
“Mas eu gosto de jogos de ação”

Melhor ainda. O combate de Mass Effect 2 é extremamente variado, de acordo com a sua classe. O jogo conta com um sistema de cover, em que você pode proteger-se atrás de estruturas enquanto seu inimigo atira, e sair para alvejá-lo com suas armas/poderes. As sequências de combate são empolgantes. Muitos inimigos são inteligentes o suficiente para te cercar, e por isso é importante sempre pensar bem quais membros do seu time você levará para cada missão. Você pode levar mais dois personagens além de Shepard, e cada um deles tem uma classe e poderes específicos.

O jogo também oferece uma grande quantidade de armas e poderes para você escolher. Lança-mísseis, armas que criam buracos negros, que congelam os inimigos, poderes bióticos que fazem os inimigos flutuarem no ar, habilidades envolvendo robótica, como lançar um robô circular que ataca e atrai a atenção dos inimigos para longe dos personagens... enfim, uma infinidade de opções para atacar ou se defender. Você também tem a opção de usar os ataques corpo-a-corpo de Shepard. Aqui reside o primeiro problema do jogo: eles não são precisos e em diversos momentos, o jogo parece não entender o que você quer fazer. Isso se acentua com um determinado tipo de inimigo recorrente que tem uma certa resistência a balas, mas que te imobiliza se chega muito próximo. Consequência: você fica preso, sem conseguir usar os ataques corpo-a-corpo e suas armas fazem pouco efeito. Não é um problema absurdo, mas prejudica a diversão em alguns momentos.

“Mas eu gosto de jogos de mundo aberto!”

Ótimo! Mass Effect 2 é um jogo de universo aberto. Desde o início do jogo, você tem acesso a uma nave espacial e pode viajar para diferentes sistemas solares dentro da galáxia. Você não poderá pousar em todos os planetas, apenas naqueles que tenham missões ou sejam cidades. Mas você pode explorar cada planeta usando um scanner que te permite localizar minerais. Esses minerais são usados para fazer melhorias na Normandy e nas armas e armaduras dos personagens, o que é essencial para o sucesso da missão de Shepard.

Esse sistema de escanear planetas é um minigame sem grandes atrativos. Ele não me incomoda, particularmente, mas é uma tarefa bastante repetitiva e sem muita diferenciação. Esse é o segundo ponto em que Mass Effect 2 fraqueja um pouco, mas também não é um problema absurdo, sendo muito menos irritante do que a questão do combate corpo-a-corpo.

“Isso é um port? Não tem bugs?”

Chegamos a um ponto delicado no jogo. De certa forma, sim, Mass Effect 2 é um port. Ele foi feito para o Xbox 360 e PC. As três versões têm bugs, alguns já corrigidos através de patches, outros ainda gritantes e irritantes.

O maior problema durante todo o tempo que eu joguei (mais de 100 horas) foram travamentos. É um problema relatado por vários jogadores, que já foi supostamente corrigido através de patches, mas persistiu durante todo o tempo que passei jogando. Não é uma coisa constante e, na verdade, aconteceu poucas vezes, mas é o tipo de coisa que simplesmente não deveria existir num jogo desse tipo.

O outro problema são os loadings. São bastante longos e muitos travamentos acontecem justamente após um período longo carregando um estágio. Esse tempo longo esperando um elevador chegar ao seu destino ou esperando Shepard e seu time voltarem à Normandy após uma missão quebram um pouco o ritmo do jogo e da história, e podem irritar um jogador acostumado com a rapidez de outros títulos.

Por último, durante algumas cutscenes, o som se desencontra da imagem. Por exemplo: um personagem dispara uma arma, mas o som só pode ser ouvido depois. Isso ocorre com uma frequência maior do que deveria e também quebra a imersão. Muitas cenas são bem empolgantes, mas esse erro acaba tirando o impacto delas.

Dito isso, esses defeitos não estragam o pacote. Sim, ocorrem travamentos, mas o jogo tem um sistema de Auto Save excelente e permite a você salvar a qualquer momento, exceto dentro de missões. Os loadings são lentos, mas enquanto você espera, o jogo te dá sempre uma dica na parte inferior da tela e mostra uma animação muito bem feita do que está acontecendo naquele momento, seja a Normandy pegando a nave de Shepard saindo do planeta e preparando a pressurização ou o elevador subindo os andares de um prédio.

“Ok, o que mais tem de bom?”

Como já foi dito, Mass Effect 2 no PS3 usa a engine gráfica de Mass Effect 3. Portanto, ele é visualmente lindo. Os personagens são bem detalhados, com rostos realistas (especialmente os alienígenas, que ganham níveis de detalhe impressionantes, como os desenhos na roupa protetora de Tali ou a textura da pele das Asari). Os ambientes têm texturas bonitas (exceto por um ou outro pixel visível) e a iluminação tem efeitos de cair o queixo. Até os menus são bonitos de se ver, e refletem o clima “tecnológico”.

Para completar, a dublagem do jogo é absolutamente incrível. Contando com atores famosos como Seth Green (dublador do Chris em Family Guy), Yvonne Strahovski (a loira bonitona da série Chuck), Tricia Helfer (a Cylon mais linda de Battlestar Galactica - e eu sugiro que qualquer um que goste de Mass Effect assista a essa série), Carrie-Anne Moss (a Trinity, de Matrix) e outros dubladores conhecidos por outros jogos, como Jennifer Hale, que dubla a Shepard na versão feminina e trabalhou na franquia Metal Gear Solid. O roteiro aproveita esses talentos com diálogos bem interessantes, melhorados pela liberdade que o jogo oferece para guiá-los.

E, por último, mas muito importante: é muito difícil não querer jogar uma segunda vez. Primeiro que fica aquela curiosidade para saber como o jogo seria jogando com um Shepard do outro sexo. Além disso, você pode escolher outra classe e tomar decisões diferentes para ver o impacto que elas têm durante a história. Fazendo um novo personagem você, inclusive, recebe bônus em pontos e habilidades. Esse aspecto do jogo é, além de encantador, envolvente. Nem todos gostam de ver cada possível desdobramento das decisões tomadas ali, é verdade. De qualquer maneira, é sempre bom saber que aquele jogo pelo qual você paga caro pode te render entre 60 e 70 horas de jogo (o dobro se jogar duas vezes, ou o quádruplo, se for como eu) e ainda vai te dar a chance de continuar a história que você ajudou a escrever num terceiro título. Mas, é claro, se você prefere aproveitar as sequências de ação e correr para o final do jogo, você pode fazer isso em cerca de 20 horas. Saiba, no entanto, que Mass Effect 2 não premia (e de certa forma pune) jogadores apressados, já que o foco principal da trama é preparar seu time e sua nave para uma missão suicida.

Prós

- A história, o universo e os personagens extremamente envolventes e bem trabalhados. Os mínimos detalhes foram pensados.
- Gráficos e som (dublagem, efeitos e trilha sonora) incríveis.
- Customização e liberdade de escolha a um nível astronômico (piadinhas à parte).
- Fator replay enorme: você vai se sentir obrigado a jogar novamente.
- Importação das escolhas para o próximo jogo da série.
- O jogo tem elementos para agradar desde o nerd fanático por Star Trek até o que adora headshots em jogos de tiro.

Contras

- Combate corpo-a-corpo fraco e com problemas irritantes.
- Travamentos ocorrem raramente, mas simplesmente não deveriam acontecer.
- Loadings bastante longos e frequentes.
- Bugs nas cutscenes em que o som parece atrasado.
- Minigame de mineração de planetas é monótono e pode irritar alguns jogadores.

NOTA FINAL **9.5**

Mass Effect 2 (PlayStation 3)

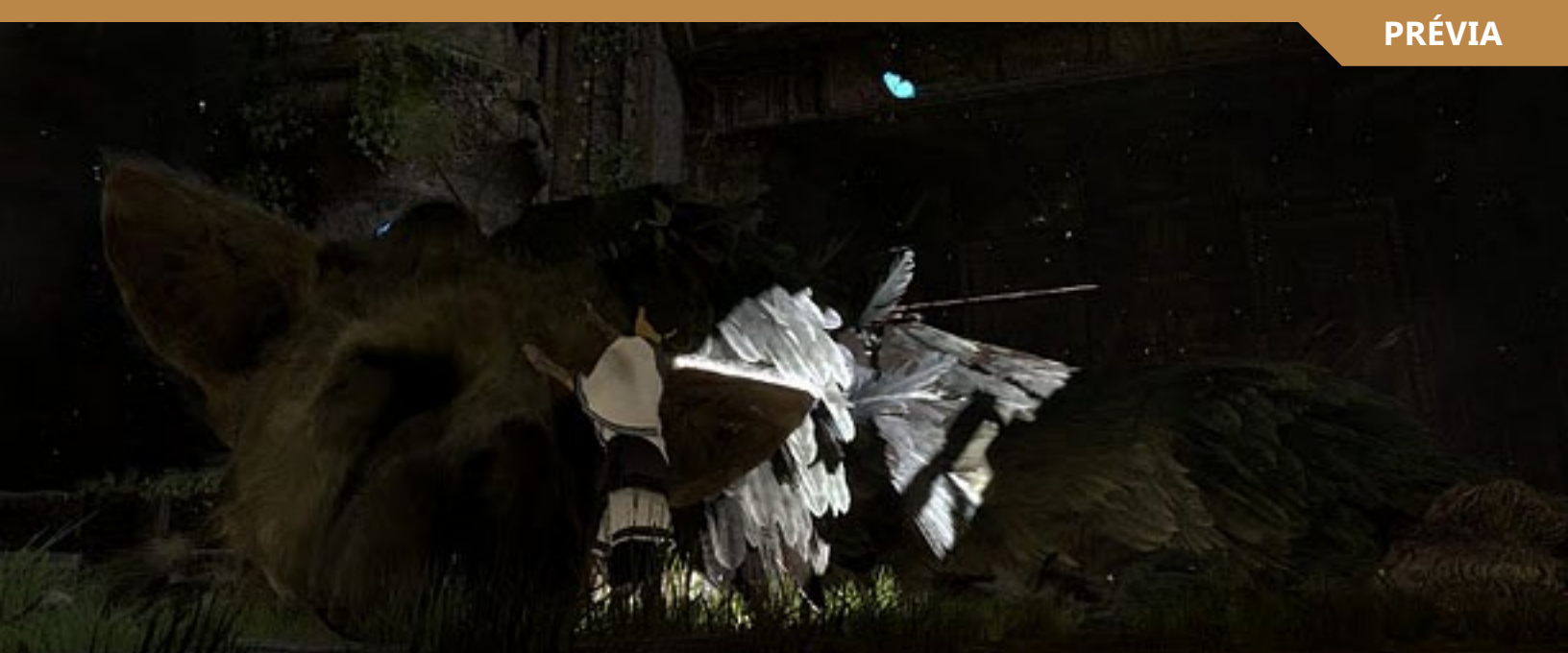
Gráficos **10** | Som **9.5**
Jogabilidade **9.0** | Diversão **10**

Leve a **Revista PlayStation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

por **Gustavo Assumpção**

Revisão: Jaime Ninice.
Diagramação: Gustavo Assumpção

Prévia:
The Last Guardian

Na última década, os games desenvolvidos pelo Team Ico estreitaram os limites entre arte e entretenimento eletrônico de uma maneira poucas vezes vista. A equipe liderada por Fumito Ueda investiu em uma abordagem estética inovadora aliada a enredos ousados e personagens cativantes, tornando Ico (2001) e Shadow of the Colossus (2005) pequenas obras-primas admiradas por todos. Agora é a vez de conhecer The Last Guardian, a estreia de Ueda no PlayStation 3, que promete ser um dos games mais importantes do console em 2012.

O último guardião

Longe do estilo insólito de Ico e do esvaziamento visual de Shadow of the Colossus, The Last Guardian parece ser uma nova proposta da equipe de desenvolvimento. Mais detalhado (e aparentemente mais complexo) que seus predecessores, o novo projeto parece trazer como cerne de sua experiência a relação de amizade de um estranho ser e uma criança, ambos envoltos em muito mistério.

O ser, que lembra uma espécie de grifo, foi criado para ser um personagem distante da realidade, uma característica bastante marcante nos games desenvolvidos pelo Team Ico. Trico, como é chamada a criatura, possui um tamanho absurdamente grande e parece ter sofrido violentos ataques no hostil mundo onde a aventura se desenrola. Já o garoto, de nome ainda não revelado, possui estranhos desenhos pelo corpo, o que pode indicar que faz parte de alguma tribo ou povoado distante. É em torno da necessidade de união entre o ser fantástico e o menino indefeso que o game se desenrola.

Fumito Ueda, o pai do Team Ico

Nascido em Tatsuno, Japão, em 1970, Ueda é considerado um dos game designers mais importantes da nova geração. Criativo e ousado, transformou a sua equipe de desenvolvimento, o Team Ico, em uma das mais respeitadas do universo dos games. Sua primeira experiência no entretenimento eletrônico foi como animador no controverso Enemy Zero, um clássico do Saturn. Porém, foi só quando passou a atuar na direção de seus projetos que obteve sucesso. Hoje, virou sinônimo de games diferenciados e ousados, que acabam influenciando a indústria como um todo.

A amizade faz a força

Pensar em um game onde a amizade ocupa um dos elementos centrais da experiência de jogo é um desafio dos mais difíceis, mas o Team Ico parece estar trabalhando duro para suprir as expectativas. A promessa é de que a jogabilidade consiga unir as batalhas épicas e os inimigos grandiosos de Shadow of the Colossus, com outras características bem marcantes de Ico, como os saltos gigantescos e uma forte relação com a emoção.

Apesar de reaproveitar o que deu certo anteriormente, os produtores prometem que esse deve ser um game completamente único, conseguindo oferecer uma experiência completamente inédita. Para isso, vai investir pesado na relação entre os dois personagens principais, uma dúbia disputa entre a doçura de uma criança que precisa enfrentar um mundo perigoso e a força bruta de um ser aparentemente indomável que é dobrado pela força de uma inesperada amizade.

Antes de The Last Guardian

Shadow of the Colossus (2005, PS2) – Quatro anos depois, Ueda nos presenteou com seu melhor game até então. Apesar de adotar um roteiro mais simples e um pouco menos denso do que Ico, o game ampliou a jogabilidade, adotando um eficiente mecanismo de disputa contra chefes e um visual ainda mais impactante. Ele conta a história de um jovem chamado Wander que deve viajar por um vasto território, chamado de Região Proibida com o objetivo de derrotar dezesseis criaturas, conhecidas como “Colossi” (ou “colossus”).

Ico (2001, PS2) – A mistura entre game de plataforma e RPG que marcou a estreia de Fumito Ueda na direção de um game. Considerado uma pequena obra-prima do entretenimento eletrônico, ele narra a aventura de Ico, um jovem garoto com um par de chifres em sua cabeça que deve ajudar Yorda, uma princesa cega que é perseguida por uma rainha maléfica. Os enredos adultos e competentes aliado a um minimalismo visual impressionante agradaram a jogadores de todas as idades.

Há uma grande variedade de comandos: o personagem principal pode saltar, correr, pular, escalar plataformas e executar ações conjuntas com Trico, em uma mistura de game de ação com pequenas pitadas de puzzle. A grande novidade é que Trico não é controlada diretamente pelo jogador já que possui ações próprias, um comportamento natural e inesperado. Cabe ao jogador realizar uma série de ações para induzir Trico a ajudá-lo a superar obstáculos – é possível cavalgar, saltar, destruir construções rochosas e por aí vai. Utilizar os dois personagens de maneira conjunta se torna essencial para bons resultados durante a aventura principal. É na necessidade dessas artimanhas ao longo do game que o título se desenvolve, procurando incentivar o jogador a utilizar uma série de artifícios – sejam elementos dos cenários, seja se aproveitar das características naturais de Trico – para obter sucesso.

Grande projeto, grande expectativa

A proposta de The Last Guardian é tão bacanuda que fica difícil não deixar as expectativas lá nas alturas. A utilização de uma engine específica para as especificidades de Trico dá a dimensão do que os produtores estão esperando. Eles querem criar um game realista e dinâmico, que consiga mexer com os sentimentos dos jogadores – algo que já temos prova de que é extremamente possível – e provável. Isso fica bem evidente ao percebermos que a riqueza visual é tão impactante que é praticamente impossível não se surpreender. The Last Guardian ainda não tem data definida de lançamento, mas deve chegar às lojas até o final de 2012.

EXPECTATIVA 5

The Last Guardian (PS3)

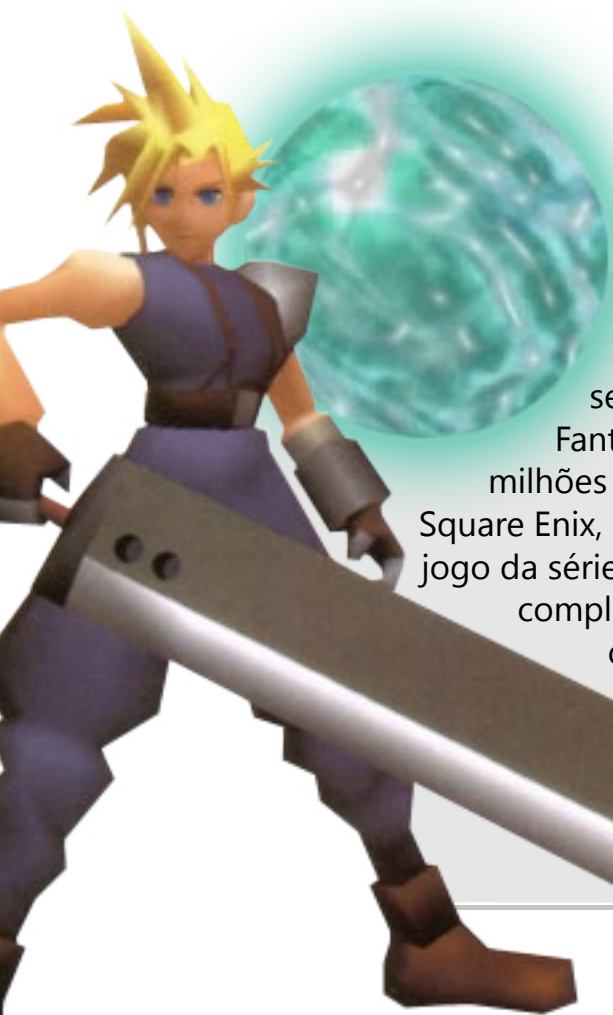
Sony/ Team Ico

Gênero: Aventura

Lançamento: 2012

Final Fantasy VII (PS)

por **Felipe Antunes**

Revisão: Alberto Canen.
Diagramação: Douglas Fernandes

Quando se fala em RPG em consoles da Sony logo vem Final Fantasy à mente. E quando o assunto é Final Fantasy, sem dúvida o sétimo título é um dos mais lembrados. Final Fantasy VII é o mais popular da série, com uma venda de 10,5 milhões de cópias. Foi produzido pela antiga Squaresoft, atual Square Enix, e lançado em 1997 para o PlayStation. Foi o primeiro jogo da série a usar computação gráfica em 3D, com personagens completamente renderizados em fundos pré-renderizados e o primeiro da série principal lançado na Europa, o que ajudou a disseminar ainda mais o seu sucesso. Um grande jogo com uma história de tirar o fôlego. Preparado para o que esse Blast from the Past está prestes a relembrar? Que a nostalgia comece!

O mais popular

Fantasy VII foi lançado em Janeiro de 1997 no Japão e em setembro e novembro do mesmo ano já podia ser encontrado nos Estados Unidos e Europa, respectivamente. Em 1998 teve uma versão para Windows e 2009 já estava na PSN. Foi um dos jogos mais populares do PlayStation, vendendo mais de 10,5 milhões de cópias, sendo um dos RPGs mais vendidos da história. Seu sucesso dura até hoje, gerando outros jogos contando o que ocorreu antes e depois de Final Fantasy VII e até mesmo OVAs e um filme. Mas isto será mostrado mais adiante.

Jogabilidade

A jogabilidade não é muito diferente se comparada aos outros jogos da série principal de Final Fantasy. Você controla seu personagem com liberdade para conversar e explorar as cidades a procura de itens e armas. Você começa com Cloud, o protagonista, na cidade de Midgar, mas conforme o jogo progride, mais e mais do mundo torna-se acessível, dando maior liberdade e oportunidade de explorar todos os locais do jogo. Em vários pontos da história, o jogo é interrompido por sequências dramáticas de longas conversas e vídeos em CG.

A batalhas são baseadas em turnos como nos jogos anteriores, porém permite controlar apenas três personagens nas batalhas. O Sistema de habilidades de Final Fantasy VII se baseia na utilização de Materia, uma espécie de pedra com poder que são colocadas nos slots de armas e armaduras, permitindo aos personagens usarem magias, summons e outros comandos especiais.

Um recurso introduzido em Final Fantasy VI, Desperation Attack, reaparece em Final Fantasy VII, conhecido como Limit Break. Cada personagem jogável tem uma barra especial que enche proporcionalmente ao dano recebido durante a batalha. Quando a barra enche completamente, o personagem tem acesso ao seu Limit Break, um ataque especial de alto dano que pode acertar vários inimigos de uma vez. Cada personagem pode aprender novos Limits Breaks cada vez melhores ao longo do jogo.

Os amigos

Caso você ainda não tenha jogado Final Fantasy VII e pretende jogar, sugiro que pare por aqui pois as próximas informações podem ser consideradas spoilers.

Como Final Fantasy VII possui uma história complexa e dividida ao longo dos jogos, irei apresentar os pontos mais importantes partindo dos principais personagens que entrarão para o seu grupo:

Cloud Strife

Nascido em Nibelheim, é o protagonista da história. Um guerreiro arrogante e orgulhoso que acredita ser membro de uma unidade de elite chamada Soldier. Ao longo do jogo, Cloud descobre que as memórias do seu passado na verdade não eram suas e, com a ajuda de seus amigos, aprende que há mais em ser um herói do que possuir força e fama. No início do jogo, Cloud é um mercenário que se une ao grupo Avalanche, um grupo terrorista que luta conta as corporações Shinra, na cidade de Midgar. Cloud espera obter respostas do seu passado e recuperar fatos perdidos de sua mente.

Música

Não é por nada, mas acho que as mais belas músicas dos videogames vêm dos RPGs. Nesta versão da série Final Fantasy temos uma verdadeira sinfonia, trabalho de Nobuo Uematsu. Na época, a trilha de Final Fantasy VII foi considerada o mais ambicioso trabalho de Uematsu. Hoje a trilha se tornou um clássico e é considerada uma das mais belas obras em um jogo para PlayStation.

Shinra Electric Power Company

Ao longo do jogo, vamos nos deparando com novos inimigos que são de extrema importância para a história. Claro que a maioria pertencente à Companhia Shinra. São eles: Reeve Tuesti (Chefe de Desenvolvimento Urbano), Professor Hojo (Chefe do Departamento de Ciência), Palmer (Chefe de Exploração Espacial), Heidegger (Chefe do Departamento de Preservação da Paz), Scarlet (Chefe das Armas Investigação e Desenvolvimento), o Presidente Shinra, Rufus Shinra seu filho, e os Turks: Elena, Rude, Reno, e Tseng. Tudo em nome da Shinra Electric Power Company, uma empresa que fornece energia Mako para o mundo. Porém também trabalha no ramo de engenharia genética, exploração do espaço e possui uma grande força militar, o grupo de elite Soldier. Somando tudo isso, Shinra possui um incrível controle sobre a população mundial.

Barret Wallace
É o líder do Avalanche e conhece Cloud quando este entra em seu grupo para ajudar no ataque ao Sector 1 Reactor. Possui pavio curto e vive irritado. Possui uma arma no lugar do braço direito e sempre que se irrita sai atirando pra todo lado. Mas por trás de toda essa valentia, Barret é apenas um pai dedicado que cuida de Marlene, filha de seu amigo Dyne que morreu em uma das lutas contra os soldados da Shinra. Barret também adora fazer metáforas com os acontecimentos que passou em sua vida.

Tifa Lockhart
Dona de uma grande força física, ela também é amiga de infância de Cloud. Tímida para se expressar, possui um carinho especial por nosso herói. Possui punho de ferro e está sempre pronta para amparar quem precisa. Alia-se ao Avalanche para se vingar da Shinra pela destruição de sua cidade natal, Nibelheim. Tifa é uma mulher independente e muito atraente, porém tem muitas dificuldade em expressar o que realmente está sentindo e guarda para si mesma.

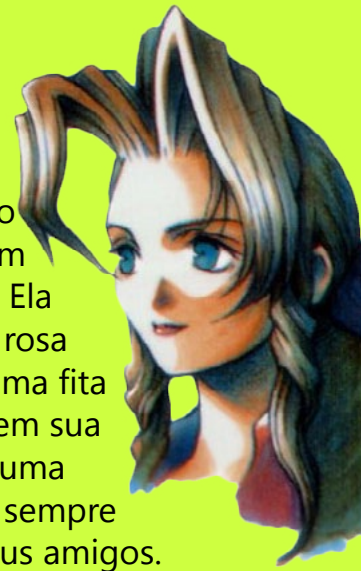
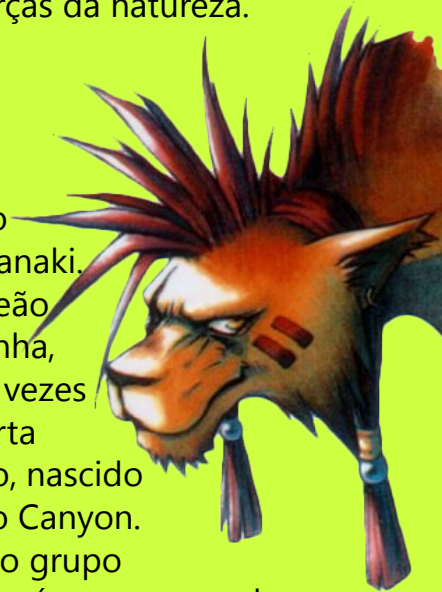
O vilão

Sephiroth é o vilão mais frio e cruel da saga Final Fantasy e o antagonista de Final Fantasy VII. Um membro da Soldier, Sephiroth foi idolatrado por sua força e considerado um herói de guerra. Depois de interpretar erroneamente as suas origens, ele encena uma vingança contra a humanidade, com o objetivo final de se tornar um deus e controlar o planeta. Quando era um Soldier, Sephiroth tinha como missão investigar um reator Mako em Nibelheim, onde revela que nunca teve uma família e alega ser uma criação de sua mãe, J-E-N-O-V-A, um projeto do cientista Hojo, que tentava criar um humano com poderes de Cetra.

Summons

Summons são criaturas mágicas que podem ser convocadas na batalha. Ela podem servir como apoio em batalhas, como forma de cura ou de ataque. Em Final Fantasy elas são representadas pelas Materia de cor vermelha e vão sendo encontradas conforme a história avança. Algumas summons são secretas e de poderes fenomenais. Conforme as Materia vão evoluindo, você pode usar as summons mais de uma vez na mesma batalha, mas somente Materia no modo Master permitem usar summons quantas vezes forem necessárias na mesma batalha. Cada summon possui um ataque específico:

Ifrit

Aerith Gainsborough
Também conhecida como Aeris ou também The Flower Girl. Ela usa um vestido rosa com botões e uma fita rosa amarrada em sua longa trança. É uma garota alegre e sempre tenta animar seus amigos. É uma florista vivente em Midgar, porém nasceu em Icicle Inn. É uma garota misteriosa descendente dos Cetra, uma raça antiga muito parecida com os humanos, porém viviam em profunda harmonia com as forças da natureza.

Red XIII
Seu verdadeiro nome é Nanaki. Ele é um leão da montanha, porém, às vezes se comporta como lobo, nascido em Cosmo Canyon. Junta-se ao grupo de Cloud após ser resgatado da sede da Shinra. Ele seria usando em um experimento envolvendo Aerith. Possui um forte senso de honra e coragem e sempre demonstra respeito à memória de seu falecido pai. É um ser muito inteligente, demonstrando a capacidade de falar, mesmo sendo um animal.

» Choco/Mog - “Deathblow!!” e “Fat Chocobo”
» Shiva - “Diamond Dust”
» Ifrit - “Hellfire”
» Ramuh - “Judgement Bolt”
» Titan - “Anger of the Land”
» Odin - “Steel Bladed Sword” e “Gunge Lance”
» Leviathan - “Tidal Wave”
» Bahamut - “Mega Flare”
» Kjata - “Tetra-Disaster”
» Alexander - “Judgement”
» Neo Bahamut - “Giga Flare”
» Phoenix - “Phoenix Flame”
» Hades - “Black Cauldron”
» Typhoon - “Disintegration”
» Bahamut ZERO - “Tera Flare”
» Knights of the Round - “Ultimate End”

Shiva

Titan

As summons também são conhecidas pelas belíssimas animações que mostram todo o poder do PlayStation da Sony. Bem como em Final Fantasy VIII e IX.

As dores de cabeça

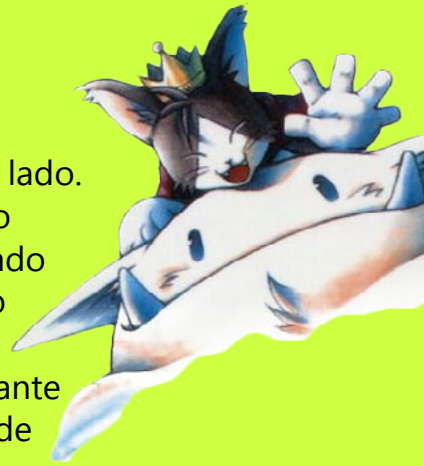
Bons tempos aqueles de jogatina de Final Fantasy VII, também um dos RPGs mais difíceis que já joguei. Não pelos chefes ou quebra-cabeças, mas sim pelos chefes secretos que são uma barreira para aqueles jogadores que gostam de detonar o game por completo, como no meu caso.

Ruby

Quem não se lembra das terríveis Weapons? Praticamente todas as versões apresentam Weapons, mas as do Final Fantasy VII foram uma dor de cabeça e tanto... No jogo elas desempenham um papel vital na história.

Emerald

Cait Sith

Repare na imagem ao lado. Cait Sith é o gato montado em cima do Moogle de pelúcia gigante do parque de diversões de Gold Saucer. É um personagem peculiar, pois ao longo da trama descobrimos que ele é um fantoche controlado por Reeve Tuesti, chefe da Shinra Electric Power Company. Com o tempo decide aliar-se ao grupo para ajudar a salvar o planeta. Cait Sith é um personagem alegre e despreocupado, mostrando ter bom coração.

Cid Highwind

É o boca suja do grupo. Muitas de suas palavras são censuradas aparecendo como símbolos com #$%& em suas falas. Demonstra-se um pouco bruto em suas atitudes e muito esquentado, porém é apenas um homem com seu ego machucado por tão ter sido o primeiro homem a conquistar o espaço. No geral, se dá bem com seu grupo e orgulha-se de sua espaçonave Highwind.

Existe um total de sete Weapons, apresentadas ao longo dos jogos da saga Final Fantasy VII, com nomes de pedras preciosas, exceto Ultimate Weapon e Omega Weapon. Foram armas criadas para derrotar Jenova e proteger o planeta, mas ao longo do jogo você deverá enfrentar Diamond Weapon e Ultimate Weapon e se aventurar em algumas outras secretas. Prepare-se para muitas cenas de Game Over!

Ultimate

As dores de cabeça ficam por conta de Emerald e Ruby Weapon. Ruby Weapon pode ser vista no deserto de Gold Saucer após a derrota de Ultimate Weapon. Emerald Weapon fica embaixo d'água no oceano entre Costa del Sol e Junon e pode ser encontrada logo que você adquire o submarino. Ambas são opcionais e não aparecem na versão original japonesa. São extremamente difíceis, mostrando-se ser até mais difíceis que o chefe final do jogo. Porém sua vitória dará ótimos itens para ajudar em sua jornada. Entre eles, um Chocobo dourado que pode andar por qualquer parte do mundo, incluindo mares e montanhas.

Sapphire

Vincent Valentine: É o personagem mais misterioso de Final Fantasy VII. Possui uma personalidade fria e é muito solitário, mas está sempre pronto para ajudar seus amigos. Possui um passado obscuro da época em que trabalhava para Shinra como um dos Turks, o Setor de Investigação do Departamento de Assuntos Gerais da Companhia Shinra, destinado a proteger a cientista Lucrecia Crescent, amada de Vincent.

Yuffie Kisaragi: Muito orgulhosa, essa ninja une-se ao grupo após atacar você. Demonstra-se obcecada por poder e tem o péssimo hábito de roubar Materia, responsáveis pela magias, summons e comandos dos personagens controláveis. Une-se a Avalanche para combater a Shinra, que derrotou seu pai em uma revolta originada em Wutai, cidade de onde veio.

Chocobos

Com a Materia Chocobo Lure equipada, você poderá atrair chocobos andando por cima de suas pegadas por todo o mundo. Quando você conseguir atrair um chocobo inicia-se uma batalha com ele. Mas você não deve atacá-lo! Mas sim, alimentá-lo para poder capturá-lo. E o que fazer com um chocobo? Simples, ele pode servir de montaria. Mais a diante, você será capaz de fazer uma criação de chocobos. Treinando-os na corrida de chocobos de Gold Saucer, você pode ir melhorando sua classe, eles podem cruzar e ter filhos. Fazendo os cruzamentos de tipos certos de chocobos, você poderá obter chocobos coloridos, onde cada cor representa uma habilidade.

O mapa abaixo pode ajudar na localização dos melhores chocobos. Também é aconselhável aumentar a classe do seu chocobo na corrida de Gold Saucer e salvar o jogo antes de efetuar um cruzamento.

Que tal este?

Chocobo Azul
Possui a capacidade de andar sobre mares rasos. Pode ser obtido do cruzamento de um great chocobo macho com um good chocobo fêmea usando a Carob Nut.

Chocobo Verde
Possui a capacidade de andar sobre montanhas. Pode ser obtido do cruzamento de um great chocobo fêmea com um good chocobo macho usando a Carob Nut.

Chocobo Preto
Possui a capacidade de andar sobre mares rasos e montanhas. Vem do cruzamento de um chocobo verde com um chocobo azul usando a Carob Nut.

Chocobo Dourado
Pode andar por qualquer lugar do mapa. Vem do cruzamento de um chocobo preto com um Wonderfull chocobo normal usando a Zeio Nut.

O legado

Final Fantasy VII foi um dos jogos mais populares do PlayStation, como já foi mostrado e como se não bastasse este jogo maravilhoso, hoje temos jogos, OVAs (Original Video Animation) e um filme desta saga, incluindo o rumor de um remake para o PlayStation 3. As chamadas compilações, para distintas plataformas, mas que ajudam a compor essa magnífica história.

Before Crisis: Jogo lançado para mobile. Se passa 7 anos antes dos eventos do jogo principal e você controla os Turks.

One the Way to a Smile: Uma série de histórias curtas contando os acontecimentos entre o jogo principal e Advent Children.

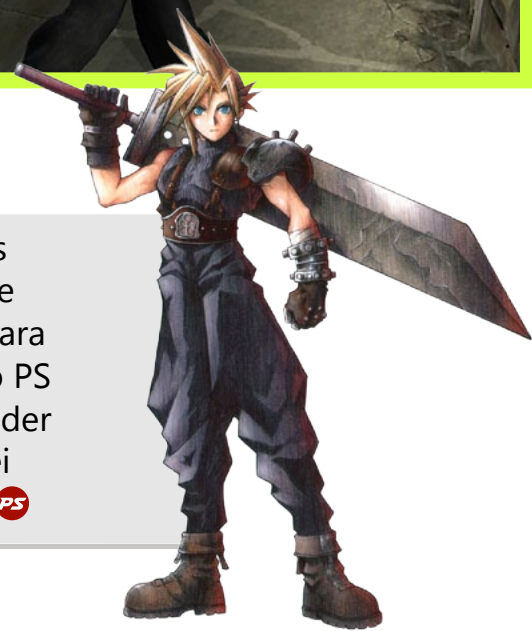
Last Order: Um anime de 25 minutos contando o que aconteceu na cidade de Nibelheim há 5 anos pelo ponto de vista da Shinra.

Advent Children: Filme em computação gráfica que nos conta o que ocorreu alguns anos após os eventos finais do jogo principal.

Crisis Core: Jogo lançado para PSP e se passa 6 anos depois do jogo principal contando alguns eventos cruciais para a história do jogo principal.

Dirge of Cerberus: Jogo lançado para PS2 e se passa um ano após Advent Children. Dessa vez a história tem seu foco em Vincent Valentine e ajuda a desvendar sua misteriosa história.

Durante a E3 de 2005 a Square Enix apresentou um Technical Demo para PS3 mostrando um possível remake de FFVII. O vídeo apresentava a abertura do jogo para PS, porém com gráficos melhorados. Infelizmente, mais tarde, a Square afirmou que não pensa em fazer um remake do jogo para PS3.

Finalizei este jogo duas vezes, sendo que na segunda vez eu quis passar por tudo, matar os Weapons, conseguir todas as Materia e Limits Breaks. Lembro-me de passar mais de 90 horas jogando para conseguir tudo isso. Posso dizer que foi graças a este jogo que o PS marcou tanto a minha infância. Foi com ele que comecei a entender a dinâmica da série Final Fantasy. Também foi com ele que treinei meu inglês! Hehe! E você, o que lembra desses anos dourados?

Jogue como Classic e Modern Sonic nesta aventura que vai mexer com o tempo.

Sonic foi mandando de volta no tempo e lá encontra sua veloz versão do passado. Agora, os dois Sonics precisam unir forças para derrotar os oponentes, salvar os amigos e impedir que o caos tome conta do universo.

JÁ NAS LOJAS
sonicthehedgehog.com/generations

IMAGEM 2D DA VERSÃO DO NINTENDO 3DS

Pule, gire e corra em fases de plataforma como Classic Sonic

Deslize, impulsione e voe baixo como Modern Sonic

Aumente a aventura com novas opções e cenários na versão de Nintendo 3DS

Perfil Kratos

por **Rafael Becker**

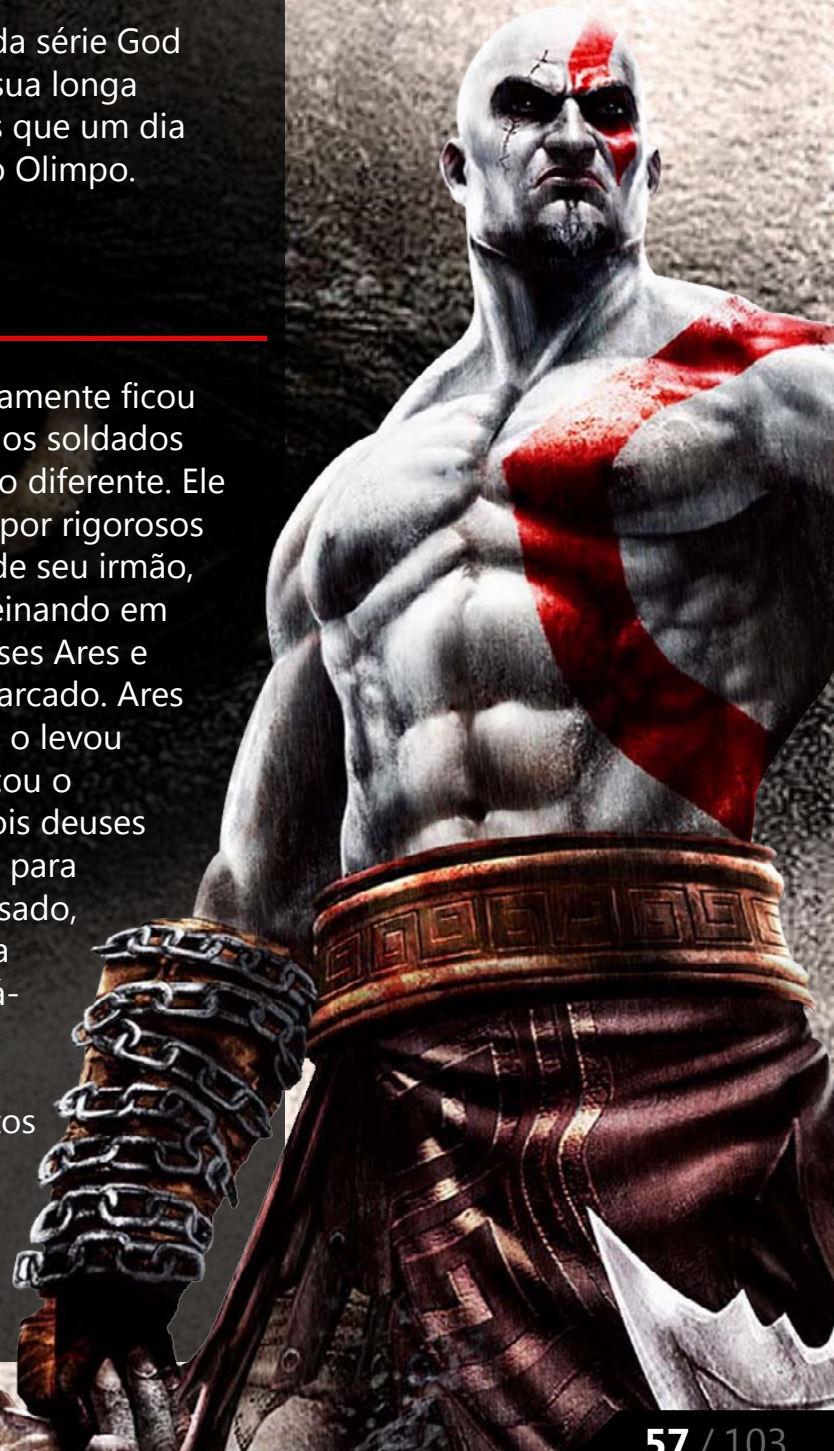
Revisão: Alberto Canen.
Diagramação: Douglas Fernandes

"E Kratos se jogou da mais alta montanha da Grécia. Depois de dez anos de sofrimento, dez anos de pesadelos intermináveis, finalmente tudo aquilo teria um fim. Morte seria sua escapatória da loucura. Mas nem sempre foi desse jeito: Kratos já tinha sido o campeão dos deuses..."

Kratos é o personagem principal da consagrada série God of War, exclusiva de consoles PlayStation. Em sua longa jornada, o espartano busca vingança naqueles que um dia já tinham sido os seus mentores: os deuses do Olimpo. **ATENÇÃO**: esta matéria contém spoilers.

Vida perturbada

Quem curte história e já estudou Esparta, certamente ficou impressionado com o modo de treinamento dos soldados espartanos. Com Kratos não foi nem um pouco diferente. Ele nasceu e cresceu em Esparta e teve de passar por rigorosos treinamentos para entrar no exército ao lado de seu irmão, Deimos. Certo dia, os dois irmãos estavam treinando em casa quando a cidade fora invadida pelos deuses Ares e Atena, que estavam em busca do Guerreiro Marcado. Ares viu no corpo de Deimos a marca da profecia e o levou consigo. Kratos, para defender seu irmão, atacou o deus, que revidou e o jogou para longe. Os dois deuses foram embora com Deimos e deixaram Kratos para trás. Enfurecido consigo mesmo por ter fracassado, o guerreiro espartano tatuou em si uma marca vermelha, semelhante a do irmão, para lembrá-lo que nunca deve fracassar novamente.

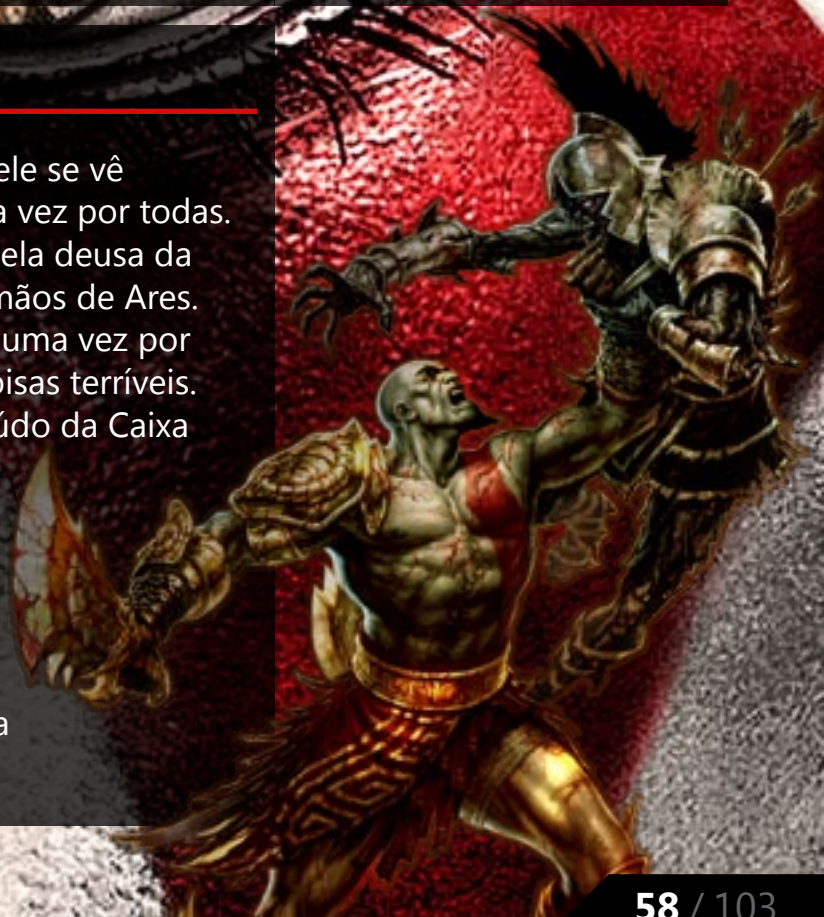
Após algum tempo desse acontecimento, Kratos se casou com Lysandra e teve com ela uma filha chamada Calliope. Entretanto, Calliope pegou uma praga e, de acordo com as leis espartanas, deveria ser jogada à fogueira.

Tendo o conhecimento de uma cura chamada Ambrosia e determinado a salvar sua filha, Kratos aceita ser o subordinado de Ares em uma competição dos deuses – na qual cada deus tem seu próprio subordinado. Ele vence a batalha, matando os outros competidores e sacrificando seus próprios homens, porém, consegue a cura para sua filha. Kratos então retorna à Esparta e é nomeado Capitão.

Kratos e sua família

Depois de várias batalhas e invasões a outras cidades, o fim de Kratos parecia estar próximo. Seu exército, em menor número, estava perdendo a guerra contra os Bárbaros. Antes que fosse morto pelo líder deles, Kratos jurou fidelidade ao Deus da Guerra em troca da vitória. Ares aceita a condição e entrega a Kratos as Espadas do Caos, para que ele pudesse matar o líder dos Bárbaros e também como símbolo de sua servidão. Porém, durante um ataque a uma vila de seguidores de Atenas, Ares engana Kratos e o faz matar sua própria família, explicando que era para ele poder se tornar o guerreiro perfeito. Enfurecido e em busca de vingança contra Ares, Kratos "veste" as próprias cinzas de sua esposa e filha e fica com a pele branca, dando então o seu consagrado título de Fantasma de Esparta.

A hora do troco

Kratos desejava que seus pesadelos – em que ele se vê matando sua família – tivessem um fim de uma vez por todas. Ele procura a ajuda dos deuses e é nomeado pela deusa da Sabedoria para salvar a cidade de Atenas das mãos de Ares. Kratos então percebeu que podia se vingar de uma vez por todas daquele que um dia o obrigou a fazer coisas terríveis. Mas para isso, o espartano precisava do conteúdo da Caixa de Pandora, que dá a qualquer ser humano o poder suficiente para matar um deus.

Em uma longa aventura em busca da Caixa, Kratos encontra a cidade de Atenas em pleno caos. Dali parte para o Deserto das Almas Perdidas, aonde encontra o Templo de Pandora sendo carregado nas costas do titã Cronos.

Kratos o escala e leva dias assim, até que finalmente chega no topo dele. O espartano enfrenta todos os desafios do Templo e finalmente alcança a Caixa de Pandora. Sentindo o triunfo do guerreiro, Ares imediatamente lança um pilar contra ele e o mata. Mas bem, estamos falando do Kratos, não estamos? O anti-herói foge do Submundo de Hades e recupera a Caixa, abrindo-a e aumentando a si próprio de tamanho. Kratos então derrota Ares, vinga a sua família e se torna o novo Deus da Guerra. Mas não se livra dos seus pesadelos.

Novamente traído

Como novo Deus da Guerra, Kratos lidera seus espartanos em intermináveis guerras e mortes brutais. Quando ordenou que eles invadissem a cidade grega de Rhodes, Atena tenta o impedir alegando que as guerras deviam ter um fim e que os deuses estavam cansados de tanto sangue derramado pelas mãos do guerreiro. Kratos ignora o aviso da deusa e desce à Terra para ajudar seu exército. Quando chega lá, é surpreendido por uma águia – que ele pensa ser Atena – que tira sua forma gigante e sua imortalidade. A águia então entra no olho de um colosso que persegue Kratos por quase toda a cidade. Zeus oferece ajuda ao espartano e o entrega a Espada do Olimpo para que ele possa derrotar o inimigo.

Depositando todas suas forças e poderes na Espada, Kratos finalmente consegue se livrar do colosso. Enquanto ele se exibia para os céus, a mão do colosso caiu sobre ele, deixando-o em estado muito grave. A águia então desce ao chão e revela ser Zeus, e não Atena, ao contrário do que Kratos pensava. Zeus disse que o espartano tinha passado de todos os limites, e que se ele não jurasse obediência, iria ter o mesmo destino de Ares. Kratos recusa e é morto pelo deus dos deuses, junto com todo o seu exército de espartanos.

Como anteriormente, Kratos foge do Submundo, mas dessa vez conta com a ajuda da titã Gaia. Ela e os outros titãs também desejam se vingar dos deuses, que os aprisionaram na Primeira Grande Guerra, e pedem para que Kratos se junte a eles. O guerreiro aceita e viaja novamente, mas dessa vez, sua briga é com o Olimpo inteiro.

Kratos e a luta contra o Colosso em God of War II

Agora o bicho vai pegar

As Irmãs do Destino

Após fugir do Submundo, Kratos monta no Pégaso e vai em direção ao Olimpo para se vingar de Zeus, mas descobre que como não é mais um deus, não tem mais acesso ao lar deles. Então Gaia o aconselha a procurar as Irmãs do Destino, que possuem os poderes de voltar no tempo e mudar o passado.

Depois de vários desafios, Kratos finalmente se encontra com as Irmãs. Uma delas, Lahkesis, conta ao herói que o seu destino não é matar Zeus. O espartano contesta e diz que não são elas que decidem o seu destino. Logo inicia uma longa luta com as três irmãs, a qual tem Kratos como vencedor. Ele consegue voltar no tempo e impedir que Zeus crave a espada em seu abdômen, surpreendendo o deus. Os dois então se enfrentam e Kratos consegue derrotar Zeus. Ao tentar matá-lo, Atena interfere e faz com que o espartano crave a Espada do Olimpo nela mesma, matando-a instantaneamente. Kratos se abala enquanto Zeus foge covardemente, dizendo que agora todos os deuses estavam contra o guerreiro. Kratos não liga, dizendo que irá matar todos que interferirem em sua vingança. Posteriormente, ele retorna à sala das Irmãs do Destino e volta no tempo da Primeira Grande Guerra, recrutando os titãs na última batalha contra o Olimpo.

A Segunda (e última) Grande Guerra

Iniciando o jogo God of War III, temos Kratos e os titãs em busca de vingança contra os deuses do Olimpo. Enquanto os deuses usam todas as suas forças para derrubar os titãs da escalada ao topo da montanha, Kratos vai por si próprio. Ele ajuda Gaia a se livrar de Poseidon, posteriormente furando os seus olhos e o jogando ao oceano (causando uma inundação no mundo inteiro). Satisfeitos, a titã e o guerreiro escalam rumo ao seu último objetivo: matar Zeus.

Chegando ao topo do Olimpo, Gaia e Kratos são surpreendidos por Zeus, que lança um trovão devastador contra os dois, fazendo-os cair. Na queda, Kratos tenta se prender em Gaia e pede para ela o ajudar. A titã nega a ajuda e diz que essa guerra não é do espartano. Logo depois, Kratos cai no Submundo de Hades. Ele se livra de lá (pela terceira vez) e mata o deus das almas perdidas. Ao longo do caminho, Kratos mata vários outros deuses, como Hermes, Hera e Hephaestus, o semi-deus (e meio-irmão de Kratos) Hércules e o titã Cronos. Ele também se encontra com Pandora, a menina que irá ajudá-lo a abrir a Caixa de Pandora para o espartano poder matar Zeus, e com Atena - que diz estar em um lugar superior ao Olimpo - que o está guiando durante a aventura.

Kratos e Pandora

Os deuses do Olimpo

Finalmente Kratos se encontra com Zeus para poder ter a sua vingança. Durante a luta entre pai e filho, Pandora se sacrifica para poder abrir a Caixa. Zeus ri porque a caixa está vazia e acaba provocando Kratos, que parte para cima dele. Em outra parte da batalha, Gaia interfere e os dois acabam entrando nela. Lá, Zeus e Kratos lutam novamente, tendo o deus fugindo e o guerreiro espartano matando Gaia, socando várias vezes seu coração com o Cestus, arrancado dos braços de Hércules. Mais tarde, é hora de ajustar as contas com o deus dos deuses. Kratos quase perde, mas Pandora, em sua mente, consegue dar forças a ele e o herói finalmente mata Zeus, obtendo a sua tão desejada vingança, com o mundo inteiramente devastado por inundações, pragas e sem a luz do dia. Posteriormente, Atena aparece para ele.

Revelações nada agradáveis

Assim que aparece para Kratos, Atena o parabeniza e pede para ele de volta o poder que ele retirou da Caixa de Pandora. Kratos nega, dizendo que a Caixa estava inteiramente vazia. Ela começa a ficar nervosa, pois ela precisa do poder para reconstruir o mundo e ser a nova "mandante" no planeta. Logo ela se dá conta que, quando Kratos abriu a Caixa pela primeira vez, em God of War, o Mal que continha ali dentro rapidamente contaminou os deuses, enquanto a Esperança se instalou dentro do guerreiro espartano, que se liberou quando ele conheceu Pandora. Atena pede novamente o poder a Kratos, que nega e enfia a Espada do Olimpo em si mesmo, soltando a Esperança para que a própria humanidade reconstruísse o seu mundo. Atena, em frente ao corpo de Kratos, se diz decepcionada com ele.

Ah, se não conhecêssemos o Kratos... ao final dos créditos, o corpo dele não está mais onde estava e uma trilha de sangue se estende até o oceano. E aí, será que pela quarta vez nosso herói fugirá da morte? Resta a nós torcermos por um God of War IV e que ele nos tire essa dúvida.

Aparições

- God of War: Chains of Olympus (PSP)
- God of War (PS2)
- God of War: Ghost of Sparta (PSP)
- God of War: Betrayal (Telefone Celular)
- God of War II (PS2)
- God of War III (PS3)

por ***Mariana Mota***

Revisão: Leandro Fernandes. Diagramação: Guilherme Vargas

TOP 10

Remasterizações de Clássicos

Clássicos são eternos. Com base nesta premissa, vários títulos foram anunciados para Playstation 3, entre eles remasterizações e coleções. Com a chegada da Playsation Store no país, muito provavelmente os gamers brasileiros terão acesso às novidades também via download. Confira neste Top 10 o que já está disponível e alguns títulos com lançamento previstos!

Zone of the Enders é uma série de ficção científica, que envolve conflitos políticos e pessoais. A história se passa no final do século XXII, logo após a fundação de colonias humanas em Júpiter e Marte. Resumidamente, é uma briga entre máquinas de guerras futuristas.

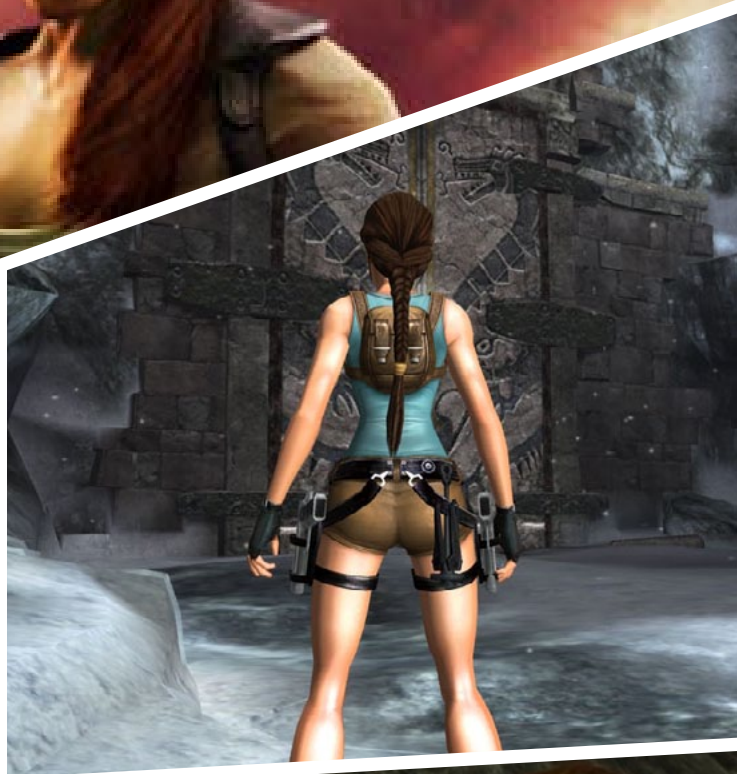
Após uma década escassa, sem nenhum lançamento, os fãs aguardavam novidades. A notícia certamente não foi a que todos esperavam, mas certamente não foi ruim. A Konami anunciou recentemente a remasterização da série, que promete trazer ao Playstation 3 o primeiro e segundo jogos da franquia.

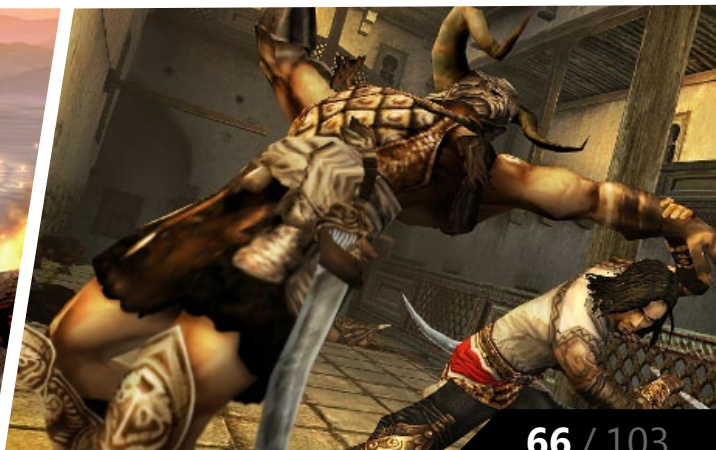
9

THE TOMB RAIDER TRILOGY

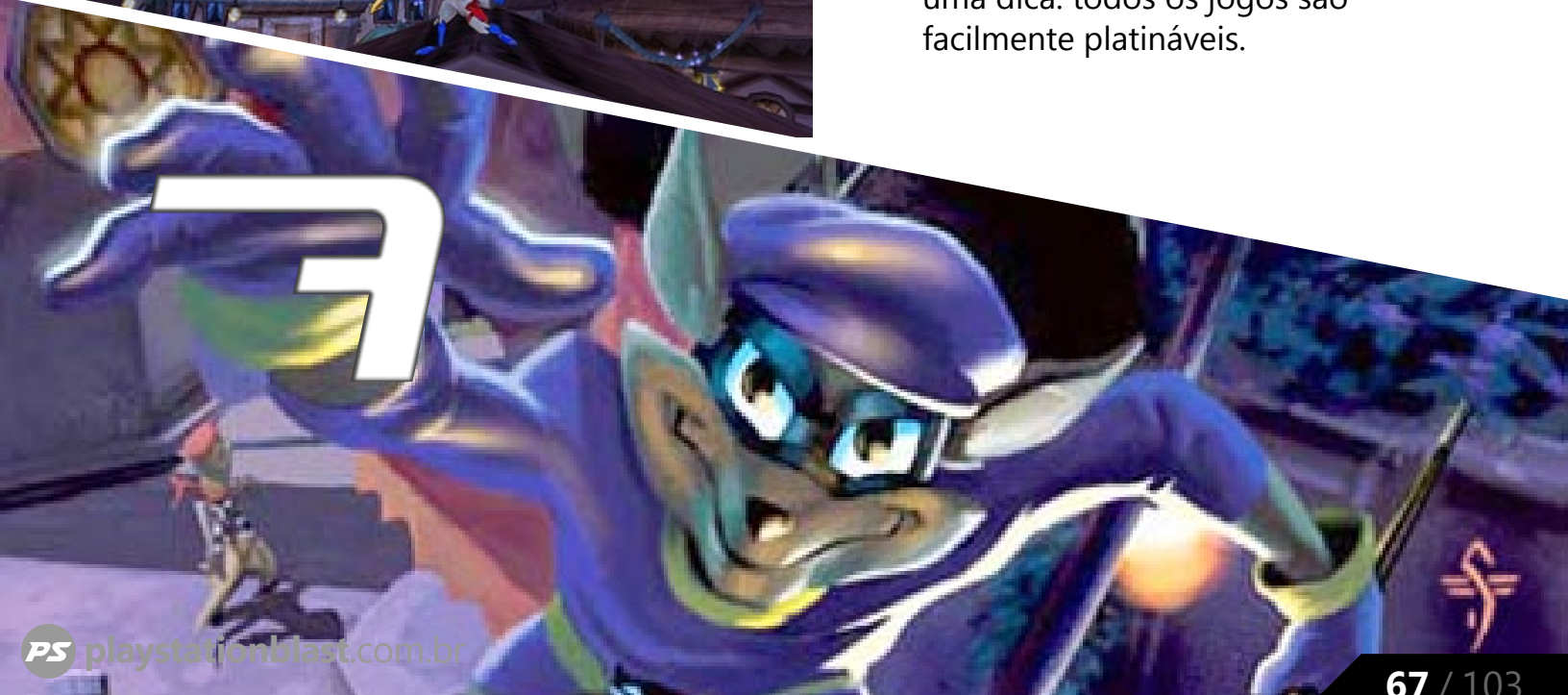
Enquanto a nova Lara Croft não chega, uma opção é reviver os games lançados para PS2. Atualmente a biblioteca de Tomb Raider no PS3 conta com Anniversary e Legend (lançados para o console anterior) e Underworld (que marca o fim da trilogia na geração atual).

Uma das principais diferenças que se nota na protagonista em relação ao jogo original é a aparência. No Playstation 3, as curvas de Lara estão mais definidas, além da melhoria de iluminação nos corpos e objetos.

8

A coleção remasterizada conta com três títulos lançados para Playsation 2: The Sands of Time, Warrior Within e The Two Thrones. Todos os três jogos possuem, além da HD, 3D e acesso a troféus.

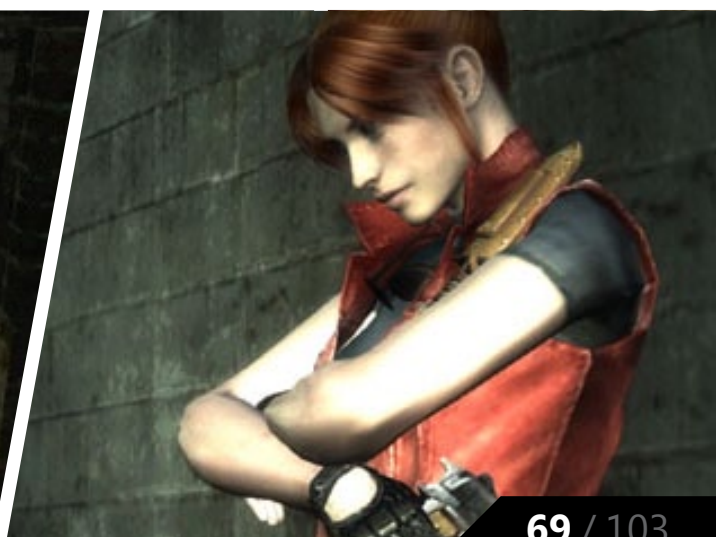
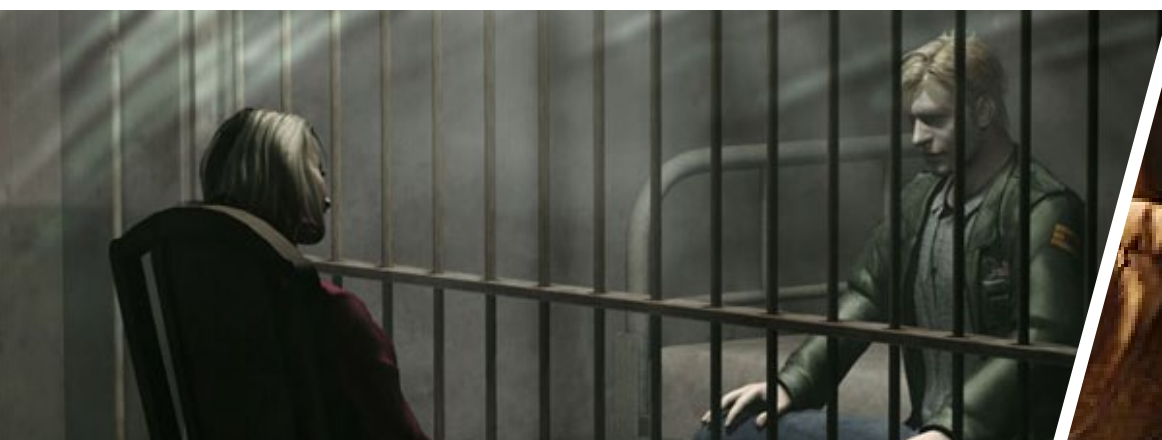
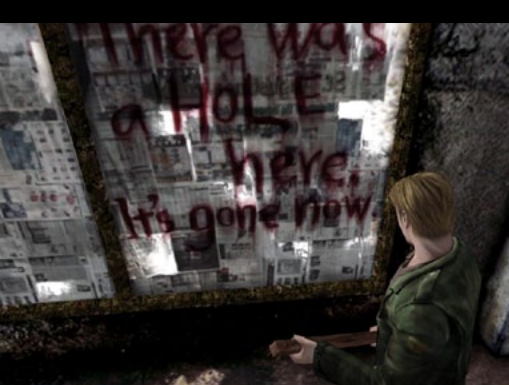
Prince of Persia foi, sem sombra de dúvida, uma das franquias mais bem sucedidas do PS2. Para quem já não tem mais um console da sexta geração é uma ótima oportunidade de reviver a saga. Outro aspecto positivo é que a voz e a música foram preservadas, o que emula bem a sensação de estar jogando um clássico.

Três jogos incríveis em apenas um blu-ray: este é um bom resumo da colecção. Sly é o típico protagonista apaixonante e divertido. O game conta a história de um guaxinim ladrão que, com ajuda de amigos, executa missões. São três excelentes jogos remasterizados. Um dos aspectos positivos é poder ver a evolução jogo a jogo e as melhorias no gameplay.

The Sly Collection também implementou o sistema de troféus. Para os trophy hunters, uma dica: todos os jogos são facilmente platináveis.

7

Se eu não conhecesse Ico & Shadow Of The Colossus, juro que hesitaria em dizer que se tratavam de games da sétima geração. A qualidade gráfica impressiona, bem como o enredo, a trilha sonora e o gameplay.

Enquanto o novo jogo, The Last Guardian, não chega, uma boa pedida é relembrar a série agora em HD, no PlayStation 3. Para convencer os incrédulos do poder de um PS2 em um PS3, imagens:

Resident Evil está entre as minhas série prediletas. Jogar Resident Evil 4 e Resident Evil Code: Veronica em HD pode ser uma ótima experiência. A remasterização roda a 720p e traz suaves melhorias gráficas.

O anúncio feito pela Capcom recentemente na Comic-Con agradou os fãs da série. Conforme notíciado previamente aqui no Playstation Blast, ambos os jogos podem ser comprados via download na Playstation Store. A Capcom também disponibilizará conteúdos adicionais (DLC) para o Resident Evil 4.

SILENT HILL HD COLLECTION

Para o fás da série (inclua-me entre eles) Silent Hill 2 e 3 estão entre os melhores da franquia. Obviamente, a Konami também quer a sua fatia do bolo das remasterizações. Por este motivo, ambos os jogos foram anunciados recentemente para PS3, com gráficos melhorados e um novo trabalho de voz e som.

A nova dublagem causou opiniões controversas. O ator Guy Cihi, responsável pela voz original de James Sunderland em Silent Hill 2, publicou recentemente uma carta em seu Facebook dedicada aos fãs. Nela, Cihi atacava a Konami e esclarecia o motivo pelos quais não participaria das novas gravações. Em seu lugar, o ator Troy Baker foi chamado. O lançamento, previsto para este ano, não ocorreu. A nova data divulgada para chegada da coleção é em Janeiro de 2012.

3

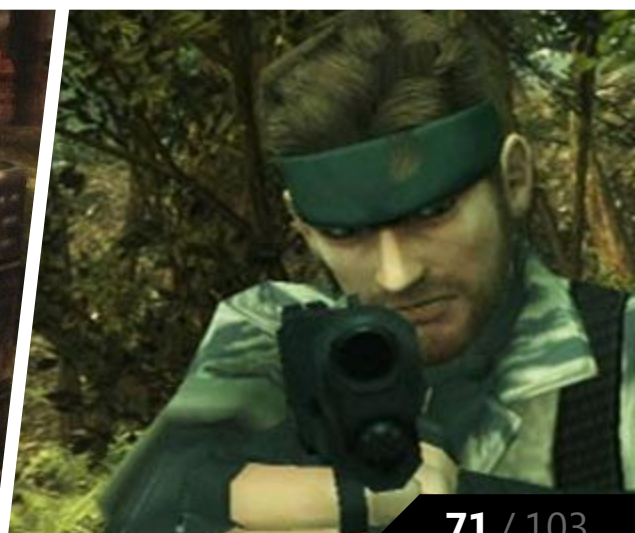
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

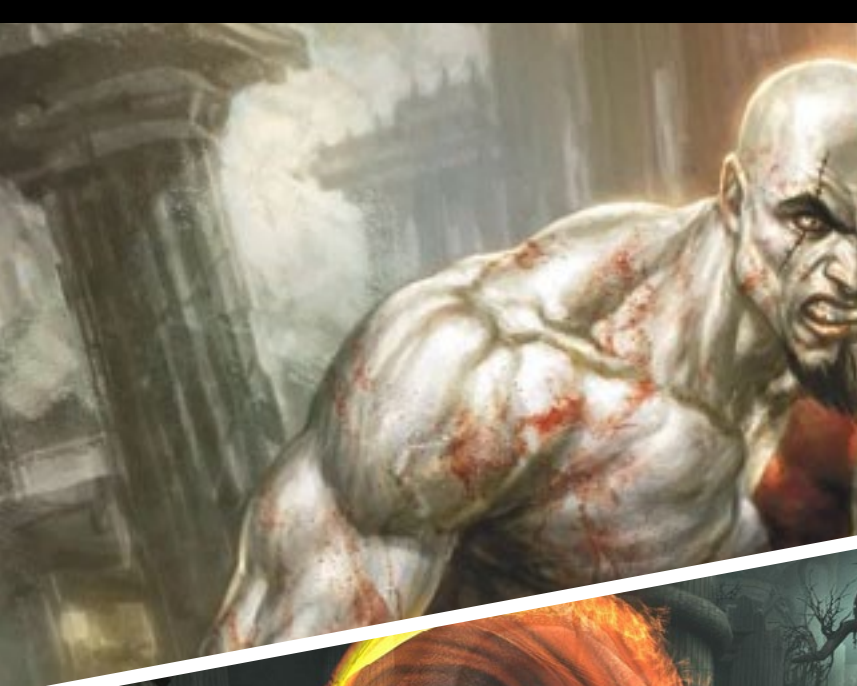
HD COLLECTION

Não satisfeita com a remasterização de Silent Hill, a Konami também anunciou a vinda de Metal Gear Solid 2 e 3 (Sons of Liberty e Snake Eater, ambos para PS2) e Peace Walker (PSP) ao PS3.

Especial atenção para Snake Eater, escolhido por mim como o melhor da trilogia. O jogo é imperdível. O único porém é a falta do "Metal Gear Solid" que inaugurou a franquia lá em 1999, ainda no PS.

2

Uma das séries mais aclamadas para os consoles da Sony, God of War recebeu em 2009 uma versão para Playstation 3. God of War Collection engloba os dois jogos lançados para o console anterior, os capítulos I e II da história de Kratos.

A edição está disponível tanto em blu-ray, como também para compra na Playsation Store via download. God of War Collection recria o universo do Playstation 2 com perfeição - já que a Sony optou por seguir a máxima de que “em clássicos não se mexe”. No quesito gráficos, o que se nota é a uma pequena melhora na polidez, com alguns redesigns que têm como objetivo suportar a alta definição. Ambos os capítulos rodam em 720p e 60fps.

A receptividade do público diante desta iniciativa fez com que na E3 deste ano uma nova coleção fosse anunciada: Chains of Olympus e Ghost of Sparta chegaram, remasterizados, ao PS3 em 2011.

GOD OF WAR
Origins Collection

Tenho absoluta certeza de quem jogou God of War, I, II e III (meu caso) no Playstation 3 não se deu por satisfeito. Felizmente, a Sony sabe das potencialidades da franquia. Ciente da grandiosidade da série, recentemente lançou todas as edições remasterizadas de Chains of Olympus e Ghost of Sparta (PSP).

Nesta versão, o desafio foi ainda mais trabalhoso que na colecção anterior. Em Origins, os produtores precisaram transformar a pequena resolução de 480 x 272 a 30fps em incríveis 920 x 1080 a 60 quadros por segundo. Os jogos possuem o recurso 3D estereoscópico e, claro, a possibilidade de ganhar troféus.

Se você se interessou, uma dica: a demo jogável para assinantes da PlayStation Plus já está disponível!

Menção Honrosa

Mortal Kombat Arcade Kollection finalmente chega ao Playstation 3. Sem sombra de dúvida, esta é uma série que agrada, e muito, os jogadores de outras gerações. Como vocês puderam perceber, dei prioridade para os games de gerações mais próximas a atual. Contudo, Mortal Kombat marcou os anos 90 e seria um desrespeito com Ed Boon deixar o jogo de fora deste Top 10.

Os três jogos (MK 1, 2 e 3) já estão disponíveis para compra na Playstation Store.

por ***Rodrigo Estevam e Guilherme Vargas***

Revisão: Sérgio Oliveira. Diagramação: Guilherme Vargas

resident evil

Medo. Sustos. Em 1996, quando era lançado para PlayStation o primeiro jogo da série Resident Evil, o público pôde saber como era sentir essas sensações enquanto jogava vídeo-games. O jogo pode não ter sido o primeiro Survival Horror da história dos games, visto que foi largamente baseado em Sweet House para NES (que misturava elementos de terror e RPG) e sua jogabilidade lembra, e muito, a de Alone in the Dark (outro game de terror, considerado o pai do gênero). Mas foi a saga de Chris e Jill na famosa Mansão Arklay, onde lidavam não apenas com zumbis, mas também com monstros horrendos criados em laboratório , que alavancou o sucesso desse gênero. Cada nova sala ou corredor vazio encontrado gerava um suspense que, até então, não muitos jogos haviam explorado.

Criada por Shinji Mikami, a série foi desenvolvida pelas mãos da galera da CAPCOM, que caprichou ao criar uma sensação de medo somando elementos visuais e sonoros. Quem nunca levou aquele baita susto quando, do nada, a janela do corredor foi despedaçada por temíveis cachorros zumbis totalmente esfomeados? Ou não ficou com as pernas trêmulas quando começava a ouvir sons estranhos em um cenário aparentemente vazio?

A saga Resident Evil se divide, até o momento, em cinco partes principais. Vamos dar uma resumida no que aconteceu em cada um dos jogos da série principal (sem soltar muitos spoilers).

O início

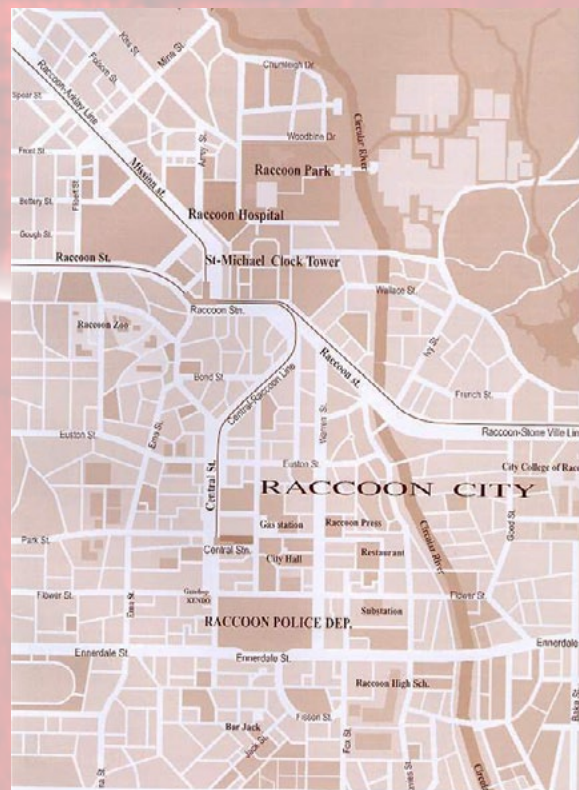
O primeiro jogo contava a história do Time Alpha da S.T.A.R.S. (o esquadrão especial da polícia de Raccoon City), liderado por Albert Wesker. A missão da equipe era encontrar o Time Bravo, que tinha ido até uma mansão localizada nas montanhas Arklay para investigar estranhos acontecimentos. Ao chegar lá, o Time Alpha encontrou poucas pistas sobre seus companheiros (dentre elas, uma mão segurando uma pistola). Ali mesmo, em campo aberto, eles foram atacados por alguns cães zumbis e precisaram se esconder dentro da citada mansão. E foi aí que teve início a aventura de Chris Redfield e Jill Valentine, ao lado de Wesker e Barry Burton, em busca de sua sobrevivência.

Aos poucos eles foram descobrindo que ali, naquela mansão, eram conduzidos experimentos biológicos sob o comando da Corporação Umbrella. Ao que tudo indicava, algum problema ocorreu e um dos objetos de estudo, o famoso T-Virus, acabou se espalhando, dando início a um surto epidêmico onde os infectados morriam... e voltavam à vida!

O Inferno na Terra

Com o desaparecimento de seu irmão Chris, Claire Redfield dirige-se a Raccoon City para procurar vestígios de seu paradeiro. Ao chegar lá, a moça depara-se com uma cidade infestada de zumbis. Para sua sorte ela acaba encontrando outro sobrevivente: Leon Scott Kennedy, um policial novato e recém-chegado na cidade. Juntos eles tentarão sobreviver

ao caos instaurado na cidade, mas as coisas não serão nada simples, visto que uma variação do T-Virus, o G-Virus, estava sendo testado na região.

Jill, que sobreviveu ao lado de Chris e Barry, está em Raccoon City tentando alertar as autoridades e a população sobre os experimentos da Umbrella. Infelizmente ela não é levada a sério, e quando decide ir se encontrar com Chris na Europa, ao sair de seu apartamento, já era tarde demais: a cidade já estava repleta de zumbis. Ao tentar encontrar um caminho seguro para sua fuga, Jill encontra Carlos Oliveira, Nicholai e Mikhail, que foram contratados pela Umbrella para salvar os sobreviventes de Raccoon City (o que na verdade não passava de uma fachada para que a empresa parecesse preocupada com a segurança da população).

Um estranho no ninho

Já em 2005, Leon trabalha para o governo norte-americano e é destacado para uma missão solo de grande importância: resgatar a filha do presidente, que havia sido sequestrada por uma seita religiosa e mantida refém na Europa . Ao chegar no local indicado, o rapaz descobre que toda a população local estava infectada por um tipo de parasita, conhecido como Las Plagas, que os deixava em um estado parecido com o dos infectados pelo T-Virus. Só que havia um novo elemento que os deixava muito mais perigosos do que os zumbis tradicionais: eles eram capazes de se comunicar e atacar em grupo.

O safari

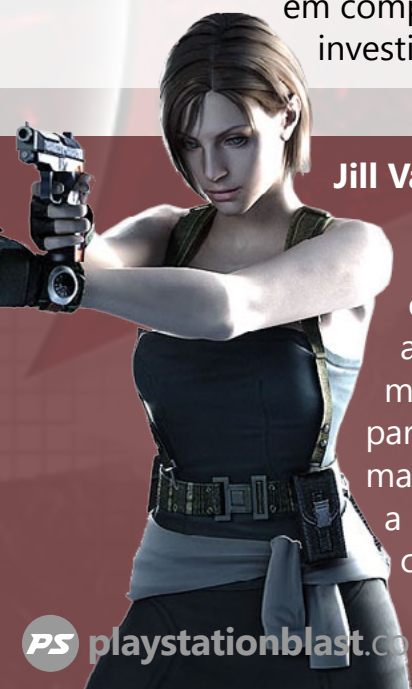
Chris Redfield, agora uma montanha de músculos, é enviado para Kijuju, na África, para localizar e prender Ricardo Irving, um contrabandista de bio-armas, a pedido da BSAA (um grupo de combate às bio-armas com atuação em nível mundial). Ao chegar lá, ele conhece Sheva Alomar, membro da divisão africana da BSAA, que será sua parceira e guia durante a missão. Durante sua investigação, a dupla descobre que

um parasita bastante similar ao Las Plagas foi espalhado pela cidade, e que Irving deveria ter algo a ver com isso. Durante sua busca eles acabam descobrindo que o contrabandista era apenas mais um peão no jogo de vida ou morte que eles foram obrigados a jogar.

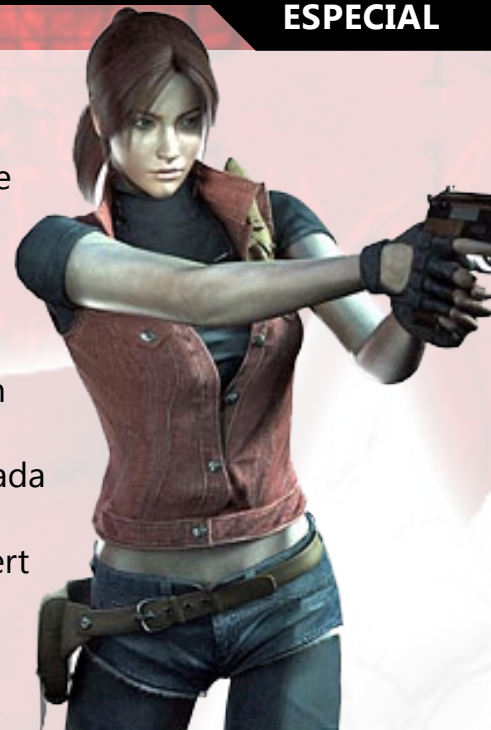
A CAPCOM já anunciou que um novo jogo da série principal, Resident Evil 6, está em produção. Até agora as informações são bastante escassas e desencontradas, mas ao menos sabemos que dentro de não muito tempo estaremos nos aventurando mais uma vez na pele de Chris, Jill e cia.

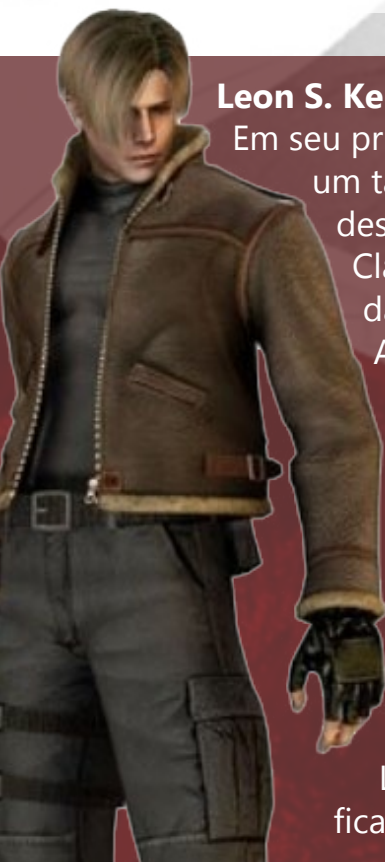
Vivenciando o pesadelo

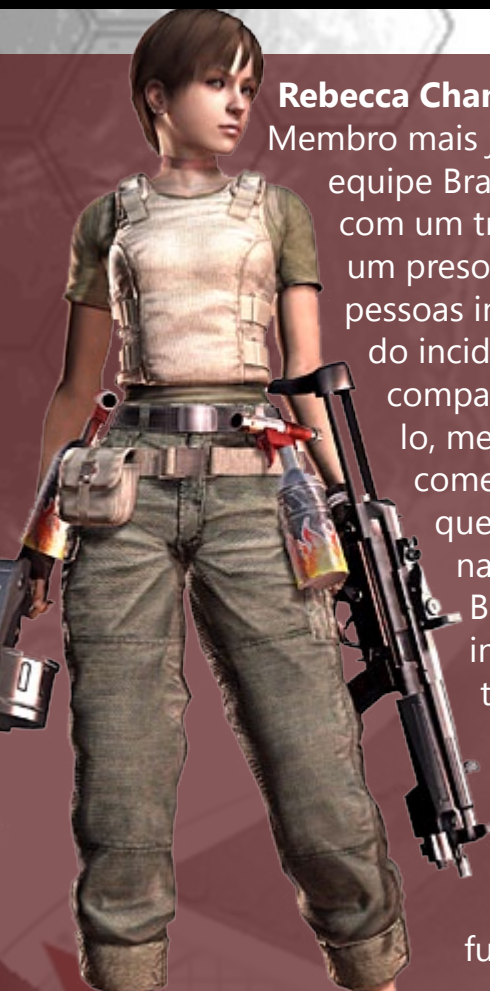
Vamos conhecer um pouco sobre os personagens que vivem esse pesadelo de Resident Evil

Chris Redfield
Conhecido por suas habilidades com armas, Chris era membro das Forças Aéreas Americana, sendo chamado, posteriormente, para integrar a equipe Alpha do departamento de polícia de Raccoon City, conhecido por Special Tatics And Rescue Services (S.T.A.R.S.). Em 1998, seu grupo é chamado para investigar o paradeiro da equipe principal, o time Bravo. Liderado por Enrico, o Bravo Team fora investigar um acidente de trem ocorrido um dia atrás. Com isso, Chris inicia sua vida em um pesadelo infestado de zumbis dentro das montanhas Arklay, mais especificamente na Mansão Arklay. Mais tarde ele acaba descobrindo toda a história dos atendados e quem está por trás disso tudo: a Umbrella Corporation e Albert Wesker, líder da equipe Alpha. A partir disso, tem início a caçada a empresa Umbrella e aos rastros deixados por Wesker. Esses eventos culminaram no fim da S.T.A.R.S. e na criação da Bioterrorism Security Assessment Aliance (B.S.A.A.) para deter e proteger o mundo de ameaça bioterrorista. Em 2009, Chris, em companhia de Sheva Alomar, luta contra a última investida de Wesker com as armas biológicas.

Jill Valentine
Companheira de Chris e conhecida por ser a mestra em lockpick, Jill fazia parte da mesma equipe, time Alpha. Conseguiu ser membro da equipe S.T.A.R.S. devido as suas habilidades adquiridas no exército americano. Entrou da mesma forma que Chris nesse pesadelo nas montanhas Arklay. Após esse incidente, Jill volta para Raccoon City para investigar a Umbrella, porém ela mal sabia que teria que enfrentar mais uma infestação de zumbis maior do que já havia passado, tendo a cidade inteira infestada dessa vez. Sobrevivendo a esses incidentes, criou, junto com Chris e mais 9 outros membros, o grupo que luta contra armas biologicamente modificadas, o B.S.A.A..

Claire Redfield

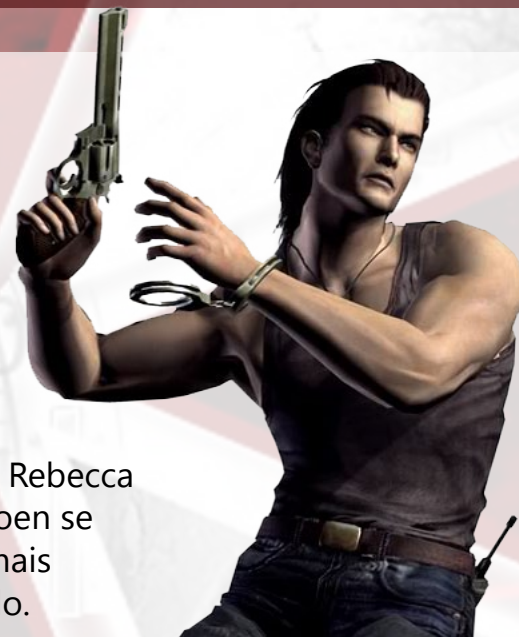
Irmã mais nova de Chris, Claire acaba se envolvendo no incidente ao acaso, já que está em busca do seu irmão desaparecido. Ela descobre sobre o incidente que Chris passou e vai para Raccoon City e encontra apenas uma cidade infestada de zumbis. Com a ajuda de Leon S. Kennedy, ela sobrevive ao caos da cidade, descobrindo que a Umbrella está por trás de tudo isso. Mesmo sobrevivendo, ela ainda precisa achar seu irmão. Informações dadas por Leon apontam que Chris foi visto pela ultima vez na Europa. Claire se apressa para encontra-lo, mas acaba se metendo em outra enrascada proporcionada pela Umbrella, vivendo mais um pesadelo nas ilhas Rockfort. Lá ela encontra seu irmão e juntos confrontam o maior vilão da série - Albert Wesker – e acabam escapando vivos. Após esses acontecimentos, Claire resolve lutar contra Umbrella à sua maneira: lutando pelos direitos humanos contra todos os atentados biológicos.

Leon S. Kennedy

Em seu primeiro dia como policial de Raccoon City, Leon teve uma comemoração um tanto que "calorosa": a cidade inteira queria pegá-lo. Leon foi pego desprevenido, pois não sabia da infestação zumbi. Em seu caminho, encontrou Claire Redfield que acabou se tornando sua parceira para juntos para saírem daquele pesadelo. No meio de toda confusão, também encontrou a agente Ada Wong, que trabalhava secretamente para Wesker. Se apaixonou por ela, mas, supostamente, ela acabou "morrendo" para salvar Leon. Após sair vivo da cidade, o policial ficou cuidando de Sherry, filha do falecido Willian Birkin, porém, foram capturados pelo governo. Leon acabou sendo obrigado a trabalhar para o governo americano e agora atua sob o comando da Casa Branca. Sua última missão se passou na Espanha em busca de Ashley Graham, filha do presidente americano, que havia sido sequestrada. Lá, ele descobre que Ada Wong está viva, que seu ex-companheiro, Jack Krauser, trabalhava para o inimigo em forma de Ganado e um novo vírus descoberto por Osmund Sadler, o Las Plagas. Leon cumpre seu objetivo de salvaar Ashley, mas ainda fica receoso por Ada levar uma amostra desse novo vírus.

Sheva Alomar

Sheva é uma africana que se junta em 2008 no grupo de Chris, a B.S.A.A. pois seus pais foram mortos por zumbis. Fez um papel importante na missão de Kijuju, já que conhecia bem o terreno africano, ajudando Chris na missão e mostrando-lhe a importância do companheirismo, lutando ao seu lado até o fim da missão.

Rebecca Chambers

Membro mais jovem da S.T.A.R.S., Rebecca era responsável pela parte médica da equipe Bravo. Sua primeira missão foi investigar um incidente que aconteceu com um trem que percorria as montanhas Arklay. Ao verem que Billy Coen, um preso que estava a caminho da morte por acabar com uma vila de pessoas inocentes, estava foragido, suspeitaram por ser ele o causador do incidente. Durante a investigação Rebecca acaba encontrando alguns companheiros mortos, além do fugitivo Billy Coen. Ela tenta prendê-lo, mesmo depois dele ter salvo a vida dela contra um zumbi. O trem começa a se movimentar sozinho e no fim colide em uma estação que fica dentro de uma estrutura semelhante a uma mansão que, na verdade, é base de testes de laboratório. Rebecca se junta a Billy e juntos enfrentam o terror dos zumbis para sobreviver ao incidente. Ambos descobrem que a Umbrella é quem está por trás, mas mais especificamente Dr. James Marcus, um dos co-fundadores da corporação. Ao dar um fim nisso e na mansão, Billy e Rebecca se separam e ela vai se refugiar em outra mansão. O único problema é que nesta nova mansão ela seria encontrada por Chris Redfield e um novo pesadelo teria início. Por sorte, sua vida é salva pelo novo amigo que a ajuda a se livrar dos zumbis e fugir da mansão. Após isso, não se sabe o paradeiro de Rebecca.

Billy Coen

Billy é um ex-fuzileiro naval condenado à morte pelo crime de executar uma vila inteira. A caminho de sua sentença, seu carro é atacado por seres estranhos, criando uma brecha para sua fuga. Mal sabia ele que essa aventura seria mais perigosa do que a de antes. Refugiado no trem, ele encontra Rebecca Chambers, membro do time Bravo da S.T.A.R.S. Apesar dos desentendimentos no começo devido seu histórico, ambos começam a cooperar e trabalhar juntos para sair com vida desse pesadelo. No fim, Billy Coen é dado como "morto" por Rebecca para que ele não seja mais perseguido por seus crimes. Coen se separa de Rebecca e some no meio da floresta, nunca mais sendo visto depois disso. Seu paradeiro é desconhecido.

Barry Burton

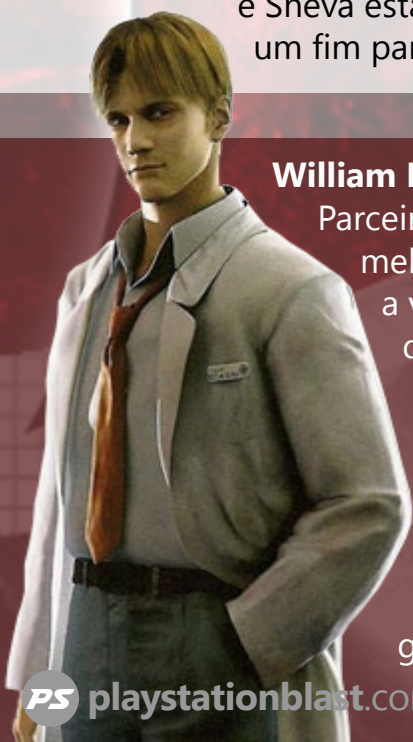
Também um ex-membro das Forças Aéreas Americana, Barry fazia parte da mesma equipe de Chris, onde viraram grandes amigos. Ele decide sair da aeronáutica, ingressando no time Alpha do S.T.A.R.S. devido ao seu vasto conhecimento em armamentos. É enviado junto com sua equipe para a investigação nas montanhas Arklay, e acaba se envolvendo no incidente dos zumbis na Mansão. Barry sempre dá suporte a Jill Valentine, salvando-a de

várias armadilhas e monstros. Barry é um dos sobreviventes das equipes, junto com Jill, Chris, Rebbeca e Wesker. Após os eventos nas montanhas, seu paradeiro se tornou desconhecido. Porém, durante o incidente de Raccoon City, Barry consegue entrar em contato com Carlos Oliveira, membro da Umbrella Biohazard Countermeasure Service (UBCS) e parceiro de Jill para sobreviver, descobrindo o onde estavam e conseguindo alcançá-los para resgatá-los utilizando um helicóptero. Se junta a Jill para dar um fim na Umbrella, e com o fechamento dela pelo governo, Barry não faz mais nenhuma aparição na luta contra as armas biológicas.

Albert Wesker

Wesker era o líder do time Alpha do S.T.A.R.S. Ao chegar na mansão, Wesker manda o grupo investigar a área, e em seguida desaparece. O paradeiro do líder só é descoberto na área do laboratório, onde já suspeitam de sua traição. Ele acaba morrendo pelas mãos de Tyrant, que atira seu corpo longe. Porém, graças ao vírus criado pelo Dr. Birkin, Wesker volta à vida não como um zumbi, mas como um ser humano aprimorado. Albert escapa da Mansão antes da explosão. Com isso, sabe-se que ele era um dos cientistas que trabalhavam para Umbrella, se juntou à S.T.A.R.S. para juntar uma equipe forte o suficiente para testar a arma biológica Tyrant. Após esses acontecimentos, Wesker usa Ada Wong para obter os todas as amostras de virus existentes, o Progenitor, T-Virus, G-Virus e Las Plagas. Wesker é visto na Mansão Spencer, onde ele mata seu "criador", pois descobre sobre os planos do ex-dono da Umbrella sobre o Projeto Wesker, e sobre as crianças Wesker, descobrindo que ele foi uma falha que sobreviveu. Ele encontra com Chris e Jill, onde travam uma batalha, e no processo, Jill supostamente é morta, ao lado de Wesker, na tentativa de salvar Chris de ser morto. Na África, Wesker é quem lidera o caos causado pelo vírus Uroboros, junto com Excella, dona da Tricell. Infelizmente, para ele, Chris e Sheva estão lá para impedir os planos do vilão, trazendo um fim para os sonhos de Wesker uma vez por todas.

William Birkin

Parceiro de pesquisas e amigo de Wesker, trabalhou na Umbrella a fim de trazer melhorias para o vírus Progenitor. Conseguindo consequentemente, com a vinda do G-Virus, Birkin acaba sendo traído pelos membros superiores da Umbrella, sendo morto por HUNK e sua equipe. Porém, para se manter "vivo", ele se aplica uma amostra do G-Virus, na tentativa de impedir que seus assassinos levem o vírus com ele. Birkin também foi responsável por dar o vírus especial para Wesker, que transformou o vilão em um super humano. Tinha esposa e uma filha; a esposa morre por suas mãos, e a filha foge com Leon e Claire, que matam Birkin em sua forma zumbificada. Sua filha é tomada sob custódia do governo, já que ela possui a amostra do G-Virus em seu organismo.

Jogo Viral

A trama acaba envolvendo vários tipos de vírus, então é importante saber a diferença entre eles:

Progenitor Virus: é o vírus que deu origem a todos os problemas causados pelos zumbis e Umbrella. Originalmente é um vírus potente de mutação cancerígena. O responsável por pesquisar esse vírus e dar origem ao T-Virus foi o Dr. Marcus.

T-Virus: O principal vírus da série, foi descoberto com a junção do Progenitor com um DNA de uma sanguessuga. O vírus acarreta nas características "normais" de um zumbi. Em casos de humanos mais "avançados e evoluídos" no DNA, dava-se origem aos Tyrants, a raça "evoluída" dos zumbis.

G-Virus: Descoberto por Birkin, G-Virus é uma mutação do T-Virus. Ambos possuem quase as mesmas características, porém o G-Virus possui um upgrade: a pessoa infectada com o G-Virus, quanto mais dano toma, mais seu corpo se transforma, aumentando sua força, resistência, velocidade e tamanho de maneiras absurdas.

Nemesis Alpha Parasite: não é bem um vírus, mas é importante para a história. Foi criado pela corporação Umbrella européia com o intuito de controlar os Tyrants, deixando-os inteligentes. O mais famoso Tyrant que recebeu essa parasita foi o Nemesis-T Type, ou apenas Nemesis, que confrontou Jill e Carlos Oliveira no terceiro jogo da série.

Las Plagas: também outra parasita da série. Descoberta por Osmund Saddler, essa parasita se aloja no corpo do hospedeiro, aumentando sua força e resistência, ainda deixando com certa inteligência, porém são controlados por Saddler à sua vontade. Quem confronta esses monstros é Leon.

Uroboros Virus: é a evolução do Progenitor Virus. Desenvolvido por Albert Wesker, Uroboros é um vírus que traz toda a força, resistência dos zumbis, porém, sendo controlados, assim como Las Plagas. Só foi possível a criação do vírus com os anticorpos do T-Virus que se encontram no corpo de Jill Valentine, já que a primeira leva, o vírus era tão forte que matava seus hospedeiros.

A mente por trás de Resident Evil

Shinji Mikami, o criador da série Resident Evil, também participou da criação de diversos outros jogos famosos da CAPCOM. Logo no início de sua carreira na empresa, ele ajudou a produzir jogos como Alladin e Goof Troop, para SNES. Foi então que surgiu a ideia de RE, que lhe rendeu uma promoção para Produtor e o permitiu participar mais das partes administrativas da CAPCOM. Ele participou do processo de criação dos demais games da série, além de diversos outros como Devil May Cry (que foi desenvolvido, em seus primórdios, para ser o quarto capítulo da série RE) e o imperdível (e hilário) God Hand. Também constam no seu currículo jogos como Dino Crisis, Killer 7 e o recente Shadow of the Damned.

A história de Assassin's Creed

"O que você faria se eu lhe dissesse que o corpo humano não abriga só as memórias de um indivíduo, mas também as memórias de seus ancestrais? Memória genética, se você preferir. Migração, hibernação, reprodução... como os animais sabem quando e aonde ir? O que fazer?" Assassin's Creed é uma série de aventura criada pela Ubisoft para diversas plataformas, incluindo o PlayStation 3 e PlayStation Portable. Só que Assassin's Creed vai muito além disso. Os seus jogos envolvem passagens bíblicas, deuses romanos, personagens históricos, conspirações e o fim do mundo, além dos mistérios que deixam os jogadores curiosos a cada fim de jogo. Para quem já jogou algum game da série e não entendeu coisa nenhuma, o PlayStation Blast irá solucionar as suas dúvidas através desta matéria.

por ***Rafael Becker***

Revisão: Leandro Fernandes. Diagramação: Gustavo Assumpção

ATENÇÃO Esta matéria contém informações que podem ser consideradas spoilers, caso você não tenha jogado Assassin's Creed, Assassin's Creed 2, Assassin's Creed: Brotherhood ou não queira saber sobre a história de Assassin's Creed: Revelations. Continue lendo por sua própria conta e risco.

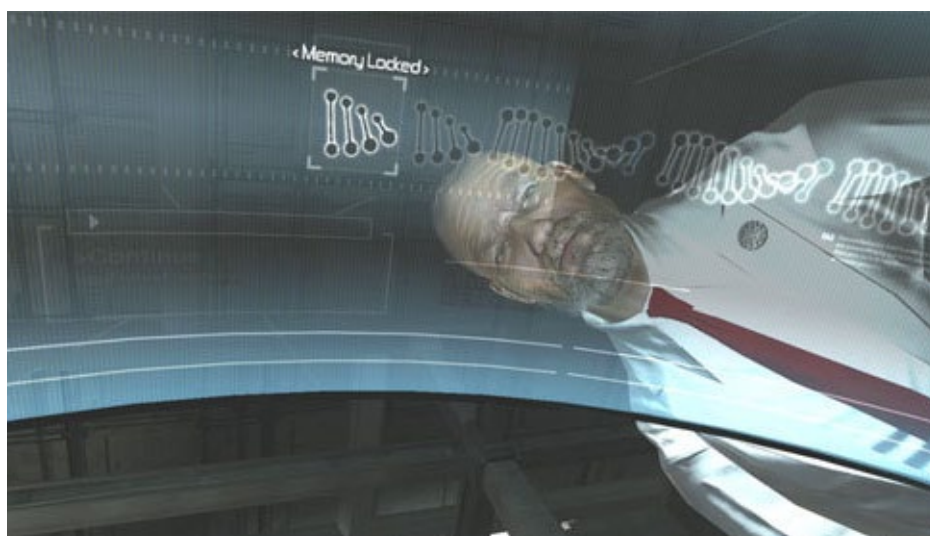
Os dois lados da moeda

Antes de nos aprofundarmos na história de Assassin's Creed, precisamos saber quem são os mocinhos e os vilões da série. Confira abaixo:

Assassinos: os heróis da franquia, acreditam que cada ser humano é livre para pensar e agir como quiser. Seu mandamento é: "Nós trabalhamos no escuro para servir à luz. Nada é verdade. Tudo é permitido". Os Assassinos geralmente usam roupas brancas com capuz que lembra o formato da cabeça de uma águia. Além das roupas, também usam a Lâmina Escondida, que permite que eles matem seu alvo com mais agilidade e facilidade. Lutam contra a corrupção dos Templários.

Templários: os arqui-inimigos dos Assassinos, pensam exatamente o contrário deles. Na Renascença, seu cumprimento era "Que o Pai do Entendimento nos guie". Os Templários estão escondidos atrás de grandes grupos, como a NASA, Ford, CIA, Partido Nazista e a Igreja Católica. Planejam pegar os Pedaços do Éden para criar uma nova ordem mundial, com os humanos sendo os seus escravos.

Indústrias Abstergo e o garçom

Em Assassin's Creed, vemos logo no início que as Indústrias Abstergo - empresa farmacêutica que trabalha secretamente para os Templários - sequestrou um simples garçom chamado Desmond Miles. Quer dizer, simples garçom era o que Desmond dizia. O rapaz carrega em seu sangue o DNA dos Assassinos, e foi por esse motivo que a Abstergo o sequestrou. Eles planejavam colocar ele na Animus - um aparelho que visita a memória dos ancestrais de um certo indivíduo - para saberem a localização dos Pedaços do Éden. O Dr. Warren Vidic logo se apresenta para Desmond e diz que se ele não colaborar, ele morre, deixando-o sem escolha a não ser fazer o que Vidic manda.

Dr. Warren Vidic observa Desmond na Animus

Desmond então deita na Animus e começa a visitar as memórias de Altaïr Ibn-La'Ahad, seu ancestral da época da Terceira Cruzada (1189-1192). Desmond fica na Animus por vários dias sob a observação de Vidic e de sua assistente, Lucy Stillman.
Durante a noite, Desmond podia descansar e explorar o laboratório, aonde ele roubou o pen drive de Vidic e aprendeu muito mais sobre as Indústrias Abstergo e de suas experiências com outros Assassinos, recentemente com um tal de Sujeito 16 (eles davam às suas cobaias o nome de "Sujeito" e o número indica a ordem - Desmond era o 17), que sofreu demais com o Efeito Sangramento (passagem das habilidades do antepassado para o Sujeito, mas que podem resultar em ilusões e até mesmo a morte) e acabou se suicidando para que a Abstergo não descobrisse mais sobre os seus ancestrais.

A Terceira Cruzada

O primeiro ancestral a ser visitado por Desmond é Altaïr Ibn-La'Ahad, que viveu em Israel na época da Terceira Cruzada. No início dessa memória, Altaïr e mais dois Assassinos foram enviados ao Templo de Salomão para recuperar um Pedaço do Éden. Entretanto, os Assassinos são impedidos por Robert de Sable, Grande Mestre da Ordem dos Templários, que evita que Altaïr o assassine, jogando-o longe. Logo depois, um dos Assassinos - Kadar Al-Sayf - é morto e o braço de seu irmão, Malik, é amputado.

Os Assassinos no Templo de Salomão

Quando Altaïr retorna ao castelo dos Assassinos, em Masyaf, pede desculpas ao Grande Mestre da Ordem dos Assassinos, Al Mualim, por ter falhado. Mas Malik aparece com o Pedaço do Éden e avisa a Al Mualim sobre a precipitação de Altaïr e por ele ter quebrado dois dos mandamentos da Crença dos Assassinos, que são “não comprometer a Irmandade” e “ficar fora de vista”. Os Assassinos então são interrompidos pelos Templários, que invadiram Masyaf para recuperar o Pedaço do Éden. Altaïr e outros Assassinos conseguem expulsar os Templários de Masyaf, ativando uma armadilha que jogou vários troncos de árvores em cima deles.

Depois desse acontecimento, Al Mualim rebaixa Altaïr para Aprendiz, dizendo que ele poderia ter seu cargo de volta caso assassinasse nove homens, que, de acordo com Al Mualim, eram os causadores da Terceira Cruzada - sendo um deles Robert de Sable. Após matar cada um desses homens e descobrir que de Sable queria unir os cristãos e muçulmanos contra os Assassinos, Altaïr sabe pelo próprio Templário que Al Mualim era um membro dos Templários e que ele enviou Altaïr não para trazer paz a Israel, mas sim para que nenhum deles interferisse nos planos de Al Mualim para o Pedaço do Éden.

Al Mualim e um Pedaço do Éden

Altaïr volta rapidamente para Masyaf, aonde Al Mualim revela seu plano de conquistar o mundo para ele, dizendo que o Pedaço de Éden - chamado de Maçã do Éden - tinha o poder de criar ilusões e controlar a mente dos humanos. Depois de uma longa luta, Altaïr parece ser invulnerável a essas ilusões, matando Al Mualim. Quando Altaïr recupera a Maçã, o artefato exibe o mapa do globo com vários pontos, sendo cada um deles a localização de um Pedaço do Éden. E era justamente isso que as Indústrias Abstergo buscavam e que conseguiram graças a Desmond.

Altaïr observa o mapa do globo

Após alcançar seu objetivo, Warren Vidic ordena que seus homens podem matar Desmond, mas ele é impedido por Lucy, que diz que Desmond pode ser usado para explorar memórias de outros ancestrais, caso fosse necessário. Vidic concorda e deixa Desmond no laboratório, que percebe que o Efeito Sangramento fez com que ele obtivesse a Visão da Águia de Altaïr, permitindo que ele visse estranhas mensagens escritas com sangue na parede do laboratório. E assim termina o primeiro jogo da série.

A Renascença

No começo de Assassin's Creed 2, Lucy entra rapidamente no laboratório e ordena que Desmond volte para a Animus, dizendo que eles tinham pouco tempo. Desmond, confuso, aceita. Lucy consegue achar a memória de outro ancestral de Desmond, Ezio Auditore da Firenze, assistindo ao seu parto em 1459. Ela acorda Desmond e rouba o cartão de memória da Animus. Os dois fogem da Abstergo, matando alguns guardas pelo caminho. Lucy pede para que Desmond entre no porta-malas, dizendo que assim é mais seguro. Os dois então chegam em um esconderijo dos Assassinos, encontrando Rebecca Crane e Shaun Hastings, outros Assassinos de 2012. Lucy entrega para Rebecca o cartão de memória que roubou da Abstergo. Essa, muito contente com esse feito da colega, coloca o cartão na Animus 2.0, que de acordo com ela, é muito mais rápida e melhor do que a da Abstergo. Desmond então se deita no aparelho e volta a explorar as memórias de Ezio Auditore, agora com 17 anos (em 1476).

Desmond na Animus 2.0

Na primeira memória de Ezio, vemos o jovem rapaz e seus amigos lutando contra Vieri de Pazzi e seus comparsas. O grupo de Ezio vence, mas ele acaba ficando com uma cicatriz no lábio - semelhante a de Altaïr e de Desmond. Após realizar alguns trabalhos para seu pai, Ezio chega em casa e descobre que Giovanni Auditore (o pai) e seus dois irmãos, Federico e Petruccio, foram aprisionados pelos Templários, pela acusação de "traição".

Após visitar secretamente Giovanni, Ezio recebe ordens dele para ir no seu escritório e vestir a roupa dos Assassinos - que se encontra em um baú - e levar a carta que está junto para um amigo da família, Uberto Alberti. A carta seria a salvação da família de Ezio se não fosse por um detalhe: Alberti era um Templário que trabalhava ao lado dos Pazzi. Então, sem conseguir evitar, Ezio viu seu pai e seus dois irmãos serem enforcados em praça pública. Depois de conseguir um abrigo para sua mãe e irmã, Ezio consegue ajuda de Leonardo da Vinci, que mostrou para Ezio como usar a Lâmina Secreta. Depois disso, o jovem Assassino se vingou de Alberti, esfaqueando-o várias vezes no peito.

Ezio assassina Uberto Alberti

Vendo que Florença não seria mais um lugar seguro para sua família, Ezio leva sua mãe e irmã para Monteriggioni, onde sabia que seu tio, Mario Auditore, tinha uma vila onde poderia acolhê-los. Depois desse acontecimento, Ezio assassina todos os membros da família de Pazzi, pois eles eram parte dos conspiradores por trás da morte de seu pai e irmãos. Mas ainda havia muitos outros conspiradores, entre eles Rodrigo Borgia, que seria mais tarde o Papa Alexandre VI. Ezio então parte para Veneza, assassina os outros conspiradores, faltando somente Rodrigo, o Mestre da Ordem dos Templários. Em uma das memórias, Ezio recupera a Maçã do Éden e descobre que outros aliados seus durante a sua aventura - como seu tio, Mario - também eram Assassinos, assim como ele.

Agora não mais sozinho, Ezio terá que partir novamente - só que desta vez para o Vaticano - onde Rodrigo Borgia foi eleito Papa para poder abrir o Cofre e se auto-denominando como O Profeta. Só que os Assassinos sabiam que não era ele o Profeta, e sim Ezio. O Assassino, agora com 40 anos, confronta Rodrigo e recupera outro Pedaço do Éden, o Cajado. Combinando a Maçã com o Cajado, Ezio consegue abrir o Cofre e uma figura holográfica aparece para ele, chamada de Minerva, uma deusa romana. Minerva explica que seu povo foi traído pela raça humana há muito tempo, e que agora as duas raças precisavam se unir para evitar o fim do mundo. Ela começa a falar com Desmond, deixando Ezio confuso pois ele não sabia quem era ele. Minerva explica que não estava falando com Ezio, mas sim através dele. Ela pede para que Desmond ache os outros Templos, pois só assim o fim do mundo poderá ser impedido. Após a mensagem entregue, ela se despede e Desmond acorda.

Minerva e Ezio no Cofre

Já acordado, Desmond vê Rebecca, Shaun e Lucy guardando todos os seus materiais, pois Warren Vidic e seus guardas haviam descoberto seu esconderijo. Lucy entrega para Desmond uma Lâmina Escondida, já que ele ganhara as habilidades de Ezio graças ao Efeito Sangramento. Eles descem as escadas e matam os guardas de Vidic, que acaba fugindo. Assassin’s Creed 2 termina com os quatro Assassinos fugindo para outro esconderijo bem conhecido dos jogadores.

Terminar o que foi começado

Após fugir de Vidic, os Assassinos chegam na Villa Auditore, em Monteriggioni. Eles vão até o Santuário, embaixo da antiga mansão de Mario Auditore. Eles fazem os ajustes e Desmond está pronto para reviver as memórias de Ezio - agora Grande Mestre da Ordem dos Assassinos - pois eles precisavam descobrir onde ele havia escondido a Maçã. Depois de ter conseguido sair do Vaticano, Ezio e Mario voltam para a Villa Auditore, onde Ezio reencontra Caterina Sforza, Condessa de Forlì.

Os dois sobem para o quarto do Assassino, e bem, vocês já sabem o que acontece depois. Só que nem tudo é tão perfeito quanto parece: de repente, a parede do quarto é perfurada por uma bala de canhão. A Villa estava sendo invadida por César Borgia, filho de Rodrigo Borgia. Ele foi lá atrás da Maçã, que estava com Mario.

Ezio protege a vila do exército de César

Conseguindo pegar o tio de Ezio, e consequentemente o Pedaço do Éden, César atira na cabeça de Mario, e outro arqueiro atira simultaneamente no ombro de Ezio, que não chegou a tempo de evitar a morte do tio. O Assassino sobrevive e assiste à queda da Villa Auditore, construída por seu tataravô. Não podendo fazer nada, ele parte para Roma para poder terminar o que não fez no Vaticano: assassinar Rodrigo Borgia e agora também toda a sua família. Porém, gravemente ferido, ele desmaia no meio do caminho.

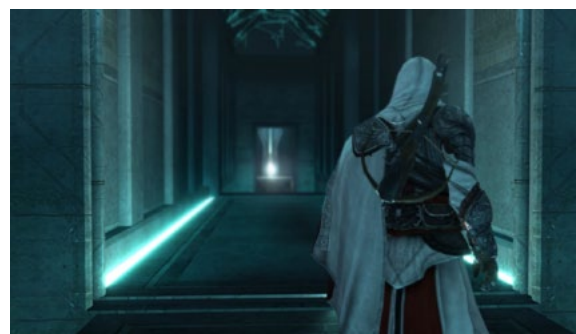
Ezio acorda, limpo e bem cuidado por uma enfermeira, que explica que ele está em Roma e que há roupas limpas para ele (as roupas eram as tradicionais dos Assassinos, mas diferente da que ele usava no game anterior). Ela também diz que ele devia se encontrar com o homem que lhe salvou perto da onde ele estava. Ezio obedece e se encontra com esse homem, que era Nicolau Maquiavel, outro Assassino que aparece em Assassin's Creed 2. Ele explica para Ezio como a cidade era organizada e que não seria tão fácil recuperar a Maçã, pois antes ele precisava acabar com todos os Borgia.

Ezio no topo do Coliseu, em Roma

Após matar um Borgia de cada vez, restava só César e Rodrigo. Porém, César facilita o trabalho do Assassino, envenenando o Papa, pois achava que ele seria um obstáculo em seu caminho. Lucrécia Borgia, filha de Rodrigo e irmã-esposa de César, revela à Ezio o esconderijo da Maçã, e graças a ela, ele consegue alcançar o Pedaço antes de César, derrubando pouco a pouco o seu exército.

Mais tarde, em 1507, César reorganiza seu exército e tenta conquistar a província de Siena, mas é impedido por Ezio, que teoricamente não o assassina, mas o atira do alto de uma construção. Após ter libertado Roma das garras dos Borgia, o Assassino coloca a Maçã no Templo de Juno, que se localizava abaixo do Coliseu.

Ezio recupera a Maçã

Com a informação que precisavam, os Assassinos de 2012 partem para essa localidade. Desmond passa sozinho por um caminho mais difícil. Durante esse percurso, Juno, outra deusa romana em forma de holograma, aparece para ele falando várias coisas que para Desmond não faziam sentido algum. Enfim, os quatro alcançam o pedestal da Maçã. Desmond a segura e Juno congela o tempo, obrigando Desmond a esfaquear Lucy no abdômen, o que para nós, jogadores, não fez sentido algum.

Ezio deixa a Maçã no Templo de Juno

Revelações

Depois de ser obrigado a esfaquear Lucy, Desmond entra em coma, mas é levado de volta a Animus por dois Assassinos: William Miles - provavelmente o pai de Desmond - e seu assistente. O que aconteceu com Lucy, Rebecca e Shaun ainda é desconhecido. Para poder acordar, Desmond deverá explorar um lado sombrio da Animus e tentar achar a chave que conecta ele à Altaïr e à Ezio. Para isso, ele deverá novamente explorar as memórias de Ezio - agora com cerca de 53 anos - que questiona sua vida como Assassino e pensa com ela seria se ele nunca tivesse sido um.

Ezio em frente de Masyaf

Querendo saber mais sobre o passado da Ordem dos Assassinos, Ezio parte para Masyaf, antigo lar de Altaïr, e acaba descobrindo que a cidade estava sob comando dos Templários. Lá ele acha um antigo artefato, que só pode ser aberto com cinco selos. Na procura por eles, o Assassino vai para Constantinopla, a Roma do Oriente. Na cidade, um exército dos Templários estava tentando desestabilizar a região e tomar ela para sua posse. Ezio deverá seguir os passos do seu mentor espiritual, Altaïr Ibn-La'Ahad, para terminar de uma vez por todas com a sua aventura.

Aqueles Que Vieram Antes

O povo conhecido como Aqueles Que Vieram Antes ou simplesmente como Primeira Civilização foram uma espécie antiga e muito mais avançada do que os humanos, que foram criados por eles para serem os seus escravos na confecção dos Pedaços do Éden. Quem eles foram exatamente, da onde eles vieram e como foram extinguidos ainda é desconhecido.

Os Assassinos e os Templários sabiam que os milagres e acontecimentos supernaturais, como Moisés abrindo o Mar Vermelho ou Jesus Cristo curando as pessoas, não passavam de efeitos dos Pedaços de Éden, que haviam sido construídos por Aqueles Que Vieram Antes para poderem controlar os humanos. Enquanto Minerva disse para Ezio/Desmond que seu povo havia criado os humanos para sobreviver, Juno disse que eles haviam o criado para obedecer e suprir as necessidades da Primeira Civilização.

Minerva usando a Maçã para controlar os humanos

Aqueles Que Vieram Antes usavam neuro-transmissores localizados nos cérebros dos humanos para controlá-los. Porém, alguns humanos nasceram sem esses transmissores (foi sugerido pelo Sujeito 16 que essa espécie era algo como um cruzamento entre a Primeira Civilização e os humanos, mais ou menos como os semi-deuses da mitologia grega) e logo, não eram afetados pelos Pedações de Éden. Adão e Eva foram dois desses humanos, que conseguiram roubar uma Maçã e livraram os humanos, criando uma guerra entre eles e a Primeira Civilização.

Adão e Eva

Enquanto Aqueles Que Vieram Antes eram mais fortes, os humanos eram muito mais numerosos, criando um certo equilíbrio entre as duas raças. A guerra acabou, mas o mundo virou uma verdadeira catástrofe. Com esse fim, Aqueles Que Vieram Antes estavam ocupados para ver um sinal dos "céus", que alertava sobre o fim do mundo. Shaun e Lucy levantaram a hipótese, baseados em pistas deixadas pelo Sujeito 16, de que esse fim seria algo como graves erupções solares que afetariam o campo magnético do planeta Terra, invertendo sua polaridade e deixando-o geoecologicamente instável.

As duas raças haviam sobrevivido a guerra e trabalharam juntos para reconstruir o mundo. A raça humana ainda via Aqueles Que Vieram Antes como deuses, mas estes explicaram que apenas "vieram antes". A Primeira Civilização estava muito debilitada, mas teve tempo de gravar mensagens holográficas para interagir e entregar avisos para aqueles que visitassem os Templos construídos por eles.

Minerva e Ezio em frente a uma representação do Sol

As mensagens alertavam que Desmond devia impedir o fim do mundo, que era planejado pelos Templários (lançar um satélite com todos os Pedaços do Éden em 21 de dezembro de 2012, controlando assim todo o planeta).

Além do mais, o Sujeito 16 avisa a Desmond que ele deve procurar por Eva no Éden (antigo lar dos humanos e da Primeira Civilização).

Os Pedaços do Éden

Os Pedaços do Éden são artefatos criados por Aqueles Que Vieram Antes para controlar os humanos. Cada um possui um poder especial, como controlar a mente dos humanos, criar ilusões ou ressuscitar humanos. Depois da guerra entre a Primeira Civilização e Aqueles Que Vieram Antes, os Pedaços do Éden acabaram sendo espalhados pelo mundo, sendo que dois deles se encontram em território brasileiro - um em São Paulo e outro perto da costa brasileira (só não vai sair por aí tentando procurá-los porque eles só existem no jogo).

Existem 50 Pedaços do Éden, sendo que dois foram destruídos em um acidente com um satélite e outro por Nikolai Orelov - um Assassino da época da Revolução Russa. As outras 48 passaram por mãos de figuras históricas, como Alexandre O Grande, Jesus Cristo, Rei Arthur, Joana D'Arc e São Pedro. Os Pedaços conhecidos até então são:

- 6 Maçãs (sendo que uma estava localizada na Lua
- Crânios de Cristais
- Cajado (conhecido também como "Cajado Papal")
- Santo Sudário
- A Espada (conhecida também como "Excalibur")
- Ankh (a cruz dos egípcios)

E é isso aí leitor, sabemos que a matéria ficou um pouco grande, mas acreditem, a história de Assassin's Creed é muito complexa e ficou bem resumida para vocês poderem entender. Ainda há algo que você quer saber sobre a série? E só acessar o PlayStation Blast e acompanhar nossas matérias!

A Excalibur é um Pedaço do Éden

Developers

Hideo Kojima

por **Alberto Canen**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Alex Silva

Da solidão ao sucesso

Hideo Kojima nasceu no dia 24 de agosto de 1963, em Setagaya, um dos 23 bairros de Tóquio, no Japão. Aos 3 anos, sua família se mudou para o ocidente do país. Desde que era apenas um garotinho, seus pais o obrigavam a assistir a filmes com eles, o que despertou muito cedo um grande interesse nessa área. Não é à toa que, em seu Twitter pessoal, ele se descreve assim: "Game designer: 70% do meu corpo é feito de filmes."

Tanto seu pai quanto sua mãe trabalhavam na indústria farmacêutica (onde se conheceram) e seu pai tinha muitos conhecidos por lá, principalmente na Hideo, daí surgiu o seu nome. Eles estavam sempre trabalhando e por isso Kojima passava a maior parte do tempo sozinho. Para se sentir mais confortável em relação à solidão, ele ligava todas as luzes, a televisão e ficava assistindo aos diversos programas culturais do mundo inteiro, o que, segundo ele, tornou-se bastante útil no seu trabalho. Ainda nos dias atuais ele mantém esse ritual, e toda vez que chega

em um novo hotel, ele liga até as luzes do banheiro.

Antes de adentrar o mundo dos videogames, Kojima queria ser um produtor de filmes, que são sua verdadeira paixão. Aos 14 anos, junto com outros amigos, ele tentou fazer algumas produções utilizando uma câmera de 8mm. Infelizmente (para ele, não para nós), essa empreitada não deu muito certo, até porque seus amigos não estavam tão interessados nas produções quanto ele.

Após a curta “carreira cinematográfica”, Kojima decidiu se empenhar mais em escrever. Na verdade, desde os 10 anos ele costumava escrever histórias mais curtas, mas apenas depois do insucesso na carreira de cineasta é que decidiu se dedicar em ser um escritor. Ele começou a criar light novels. A primeira história que terminou chamava-se “Batalha pela sobrevivência”, quando tinha 16 anos, mas nunca conseguiu que fosse publicada.

Mesmo na faculdade de Economia, Hideo continuava com seu interesse em filmes e roteiros. Mas os amigos estavam mais interessados em conseguir um emprego no banco - algo mais relacionado com a carreira de economista. O que era bastante frustrante para ele, por não ter pessoas que compartilhassem de seus interesses.

Mesmo estando focado em tornar-se um cineasta, durante a faculdade ele teve contato com o Famicom e seus jogos, como Xevious (1982), Portopia Renzoku Satsujin Jiken (‘O caso do assassinato em série de Portopia’, um jogo de aventura, de 1983) e, principalmente, Super Mario Bros. (1985). Este foi o game que o fez entender que filmes e jogos não precisavam ser separados. O fato de eles serem interativos deixou Hideo bastante atraído. Era uma novidade, e ele sempre gostou de fazer coisas novas que ninguém havia feito antes. Os videogames ainda

Jogos em que participou

- Série Metal Gear:
- Metal Gear (MSX2, 1987);
- Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2, 1990);
- Metal Gear Solid (PS, 1998);
- Metal Gear Solid: Integral (PS, PC, 1999);
- Metal Gear Solid: VR Missions (PS, 1999);
- Metal Gear: Ghost Babel (GBC, 2000);
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, 2001);
- The Document of Metal Gear Solid 2 (PS2, 2002);
- Metal Gear Solid 2: Substance (XB, PS2, PC, PS3, X360, 2002/2011);
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC, 2004);
- Metal Gear Acid (PSP, 2004);
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2004);
- Metal Gear Acid 2 (PSP, 2005);
- Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2, PS3, X360, 2005/2011);
- Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel (PSP, 2006);
- Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP, 2006);
- Metal Gear Solid: Portable Ops Plus (PSP, 2007);
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3, 2008);
- Metal Gear Online (PS3, 2008);
- Metal Gear Solid Touch (iPod Touch, iPhone, iPad, 2009);
- Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP, PS3, X360, 2010/2011);
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D (3DS, 2011);
- Metal Gear Solid: Rising (PS3, PC, X360, 2012).

eram considerados um campo inexplorado, o que levou Kojima para a indústria de jogos.

Quando ele avisou seus companheiros de 4º ano de faculdade e professor sobre a decisão de entrar para a indústria de games, todos ficaram surpresos, foram bastante incrédulos e tentaram persuadi-lo do contrário. O que foi uma reação natural, já que mesmo hoje em dia não é fácil se aventurar na indústria de games. Entretanto, nada o impediu de buscar os seus sonhos.

Em 1986, Hideo entrou para a Konami. Mas não foi um “passeio no parque” logo de cara. Ele não tinha qualquer conhecimento de programação, de espaço no jogo e como colocar tudo junto. Seu primeiro trabalho foi como diretor assistente no jogo Penguin Adventure (MSX, 1986). Após essa primeira experiência, tentou fazer o seu primeiro trabalho como produtor, no jogo Lost World, para o MSX, mas não teve uma boa recepção pelos seus superiores e o game foi rejeitado. Todos na empresa já haviam tido algum game lançado e diziam para ele: “ao menos termine algum jogo antes de morrer” (mal sabiam eles). Depois dessa falha, Kojima até chegou a cogitar sair da empresa, mas, felizmente, manteve-se firme.

A empresa pediu que ele produzisse um jogo de guerra. Ele apareceu com um conceito “estranho” no seu projeto, em que não se buscava a luta, mas sim “fugia-se” dela. Os superiores, a princípio, não gostaram nada da ideia. Mas depois de cerca de 3 meses de produção, o game já estava bem encaminhado. Os membros da equipe testaram e ficaram admirados com a possibilidade de ser um jogo excelente. A partir de então, o desenvolvimento foi bem mais tranquilo. Dessa forma, em 1987 nascia **Metal Gear,** para o MSX. O game foi muito bem recebido e a Konami resolveu fazer uma versão para o NES (Nintendinho) e lançá-lo também nos Estados Unidos, gerando um grande sucesso de vendas que superou a marca de 1 milhão de cópias.

Outros jogos fora da série Metal Gear:

Snatcher (PC-88, MSX2, SEGA CD, PC-E, 1988–1992);
Policenauts (PC-98, 3DO, PS, SAT 1994-1996);
Zone of the Enders (PS2, PS3, X360, 2001/2012);
Zone of the Enders: The 2nd Runner (PS2, PS3, X360, 2003/2012);
Boktai: The Sun Is in Your Hand (GBA, 2003);
Boktai 2: Solar Boy Django (GBA, 2004);
Shin Bokura no Taiyō: Gyakushū no Sabata (GBA, 2005);
Kabushiki Baibai Trainer Kabutore (DS, 2007);
Lunar Knights (DS, 2007);
Gaitame Baibai Trainer: Kabutore FX (DS, 2009);
Castlevania: Lords of Shadow (X360, PS3, 2010).

Metal Gear, lançado para o MSX no Japão, em setembro de 87

Nos anos que se seguiram até hoje, a franquia Metal Gear se tornou uma das mais aclamadas por todos. O sucesso de crítica e vendas foi contundente. Vários de seus títulos superaram a casa de 4 milhões de unidades vendidas e tiveram um metascore de mais de 90 (de 100) no Metacritic (website que coleciona críticas dos jogos e faz a média aritmética). Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2, 2001), por exemplo, vendeu 7 milhões de cópias e alcançou um metascore de 96.

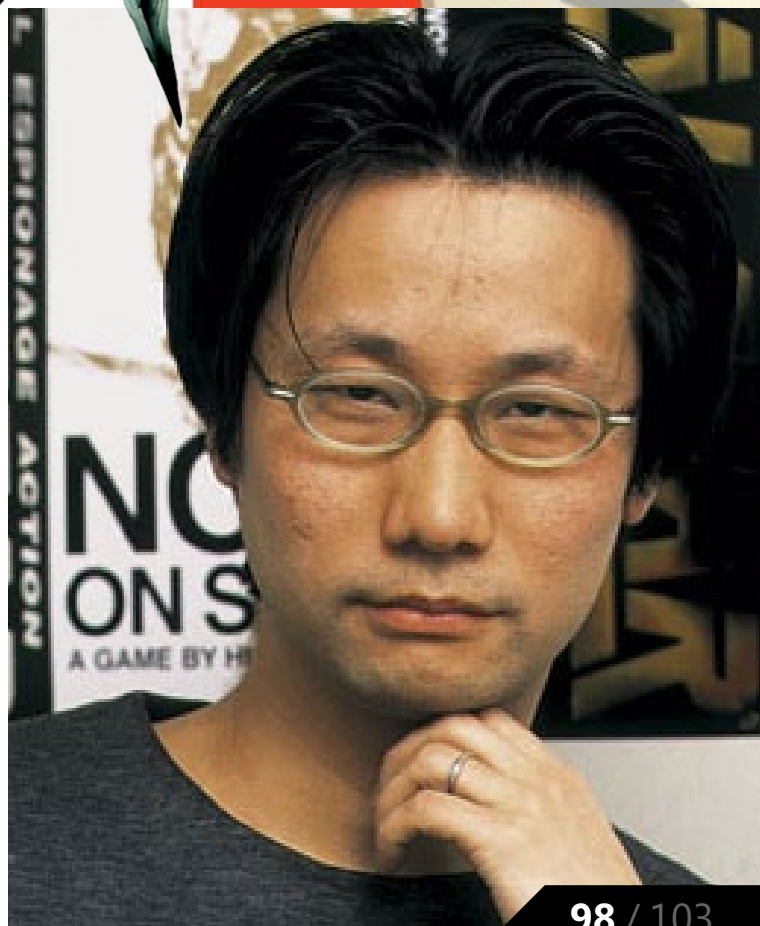
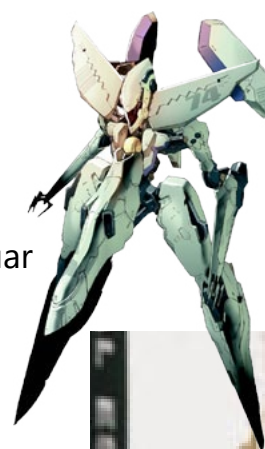
Muitos perguntam a Hideo Kojima quando ele vai deixar de criar jogos para Metal Gear, a sua principal franquia. Ele mesmo já havia anunciado que Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3, 2008) seria o último jogo da série, mas voltou atrás. Eis a explicação dada por Kojima para esse paradoxo:

"Enquanto existirem fãs que queiram Metal Gear Solid, como produtor eu sempre vou querer fazê-los e querer que a série continue. Mesmo depois que eu morrer, eu vou continuar querendo que a série continue. Mas como um criador eu quero fazer algo novo e não ficar limitado a Metal Gear para sempre."

Equipe, família e emprego

6h30 da manhã e Hideo já está em seu trabalho como diretor-executivo da Kojima Production (Tóquio/Japão). Ainda pela manhã, participa de reuniões corporativas com membros da Konami, depois com sua equipe da KP e, por fim, com os novos funcionários, para conhecê-los melhor.

À tarde, Kojima se dedica aos próprios trabalhos, verifica o que deve ser aprovado, cria cenários e roteiros e, como participa de diversos projetos ao mesmo tempo, passeia pelo estúdio conferindo se estão todos encaminhando bem.

No período da noite, ele janta com pessoas da indústria de jogos, assiste a alguns filmes

e, como o trabalho "exige", joga videogame. Ao chegar em casa, por volta da meia-noite, ainda vai twittar, indo dormir às 2h da madrugada. Isso significa que, por dia, ele dorme 4h e trabalha "apenas" 18h.

Apesar de ter uma equipe a sua disposição, Hideo é do tipo que prefere fazer tudo sozinho. Nos dias de hoje em que os estúdios são mais reconhecidos que os próprios designers, as equipes são grandes e cada tarefa é devidamente distribuída entre seus integrantes. É bastante raro que um produtor queira participar de todas as etapas. Mas, segundo Kojima, um criador supervisionando tudo é a verdadeira forma de se projetar jogos. Ele não faz apenas o conceito do jogo, como também o planejamento, o design do sistema, o enredo, os mapas, a jogabilidade, em suma, ele participa de todo o processo relacionado à produção do game.

Para criar algo realmente grande, alguma coisa deve ser negligenciada. E, apesar de amar a família, ele tem uma agenda muita cheia. Na busca de um balanço ideal, ele tenta trabalhar durante a semana e reserva os finais de semana para ficar com seus entes queridos.

Uma história engraçada sobre isso, relatada por Kojima, foi no período em que ele estava produzindo Metal Gear Solid (PS, 1998). Os designers, algumas vezes, usam peças de Lego para montar cenários e terem uma visão melhor dos níveis do jogo. Um dia, ele levou o seu filho (quando ainda criança) para o trabalho. Após voltar para casa, o garoto foi relatar a experiência à sua mãe, que já não andava satisfeita com a quantidade de tempo que Hideo passava no trabalho. Para melhorar a situação, o filho disse que o pai não trabalhava e que apenas "brincava com Legos o dia inteiro". Essa deve ter rendido algumas explicações!

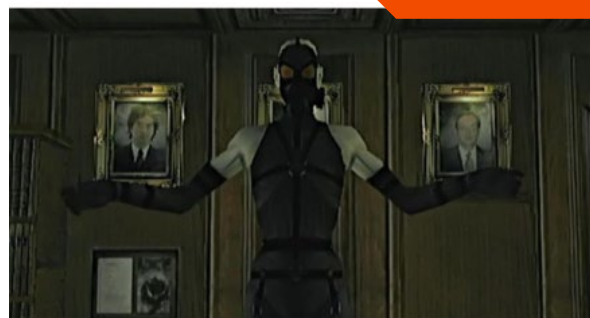
Derrubando barreiras

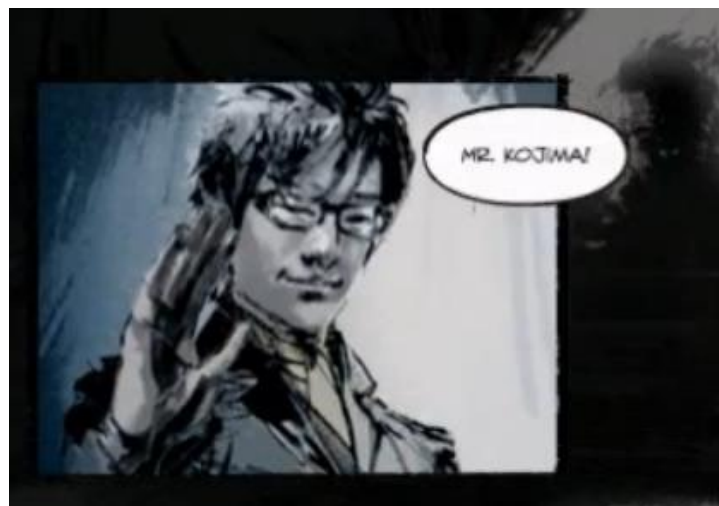
“Fazer o impossível, possível. Muitas das coisas que achamos ser impossíveis é porque nunca fizeram antes, mas um individuo criativo pode encontrar modos para que seja feito.”

A “quarta parede” é a barreira imaginária que separa a ficção da realidade. O termo surgiu no teatro, onde o cenário tem 3 paredes e a quarta seria uma barreira imaginária entre o palco e a plateia. Derrubar essa quarta parede, no caso dos videogames, significa deixar que os personagens tomem ciência de que existe um jogador do outro lado da tela, permitindo que o mesmo participe do game. Kojima frequentemente utiliza esse recurso em seus trabalhos, permitindo que o jogo possa interagir com o jogador.

O melhor exemplo dessa quebra de barreira nos trabalhos de Hideo, está em Metal Gear Solid, mais precisamente na luta contra Psycho Mantis. Este, em determinado momento, olha diretamente para o jogador, e diz que vai ler o seu passado. A partir de então, ele passa a analisar o Memory Card que está inserido no PlayStation, sabendo de detalhes da jogatina, como quantas vezes o jogador morreu ou salvou o game, e comenta sobre a personalidade do jogador. Também fica sabendo de outros jogos da Konami salvos no MC e diz, por exemplo, “Você gosta de Castlevania, não é?”, desde que exista um save de algum jogo da série.

Ainda durante a luta, o controle para de responder, deixando Snake sem ação contra o vilão. Depois de apanhar - e de deixar o jogador desesperado tentando entender o que está acontecendo - o Coronel Campbell aparece e dá a dica: “coloque seu controle na porta de controle 2. Se você fizer isso ele não será capaz de ler a sua mente!”

Essa característica, própria de Kojima, é muito bem aceita pelos jogadores e pela crítica

especializada. Também é uma forma de trazer algo diferente para os videogames, brincando um pouco com as possibilidades que lhe são oferecidas, deixando o jogo ainda mais divertido e interativo.

Kojima também utiliza outras formas de interação com os jogadores. Por exemplo, a maioria dos jogos da série Boktai (GBA/DS) fazem uso de um sensor solar, o que significa que o personagem fica mais forte quando o jogador está sob a luz do sol; e em Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2004), caso o jogador desligue o videogame para descansar, Snake também recupera suas energias.

Videogames após a morte

Hideo Kojima é um dos criadores de jogos de videogames mais influentes e bem sucedidos de todos os tempos. Isso se deve pela paixão e dedicação que coloca no seu trabalho. Como ele próprio já disse certa vez: "Mesmo depois de eu morrer, mesmo como um fantasma, eu ainda vou querer criar games." Esse sim pode ser considerado um "fantasma camarada"! Pode parecer exagero ou até tolice, mas assim são as paixões. De qualquer forma, Kojima não está morto, e seu modo de viver se resume a poucas palavras ditas por ele próprio: "Eu apenas amo criar videogames!"

QUER MAIS BLAST?

Continue conosco acessando **playstationblast.com.br** ou clicando nas matérias abaixo: